Bálint János - Horváth Péter

B.N.A.K.

#1.

Kiadja a Home Tec Kft.
Borító: Kémeri Csaba
Szerkesztés, nyomdai előkészítés: Horváth Péter
A kiadásért felel:
a Home Tec Kft. ügyvezetője
Sopron, 1999.

Tartalomjegyzék

Előszó

A könyv egy új sorozat első kötete, s mint ilyen, általános témájú; elsősorban az Amiga operációs rendszerével és néhány alapvető fontosságú segédprogrammal, rendszerkiegészítővel foglalkozik.

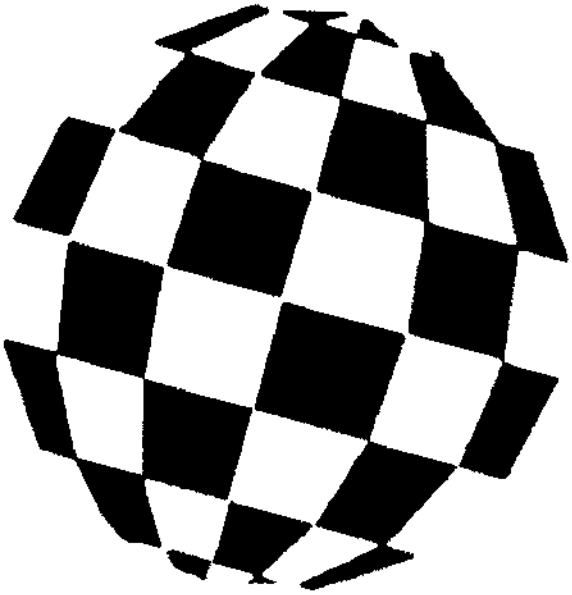
Olyan kérdésekre kerestünk választ, melyekkel - tapasztalatunk szerint - minden amigás találkozik a gép vásárlása utáni hetekben, hónapokban:

- hogyan működik a Warkbench és az AmigaDOS?
- hogyan lehet szebbé tenni a felhaszálói felületet?
- hogyan tudok hatékonyabban dolgozni a gépemmel?
- hogyan működnek a ma már szabványnak számító rendszerkiegészítők, mint például az AHI, a CyberGraphX, az RTG vagy a MUI?
- miként jeleníthetek/hallgathatok meg más gépeken népszerű állománytípusokat (AVI, MOV, PDF, Mpeg, VideoCD, MP3...)?
- miként használhatok Amigával digitális fényképezőt, grafikus táblát, seannert, egyszóval különleges perifériákat?

Alapos és példákban gazdag leírásokkal igyekszünk segíteni a kezdőknek, ugyanakkor reméljük, hogy a magukat vérprofinak tekintő amigásoknak is tudunk újat mondani.

Hogy ne legyen túlságosan komoly a könyv hangvétele, helyet kapott benne az utóbbi évek egyik leghangulatosabb amigás játékának leírása is. Azt a leírást Ványi Péter készítette, a borító pedig Kémeri Csaba munkája. Nekik ezúton mondunk köszönetet.

A szerzők



AmigaDOS

Ebben a leírásban megtalálhatod az AmigaDOS parancsainak részletes leiiását és pár nélkülözhetetlen információt a hasznalatukhoz A leírás elkészítésében nagy segítségemre volt a Mészáros-féle AmigaDOS az Amiga Basic kony\, BBKing Amiga 1200 felhasználói kézikönyve valamint Péter Bagnato DosMan Guide-ja

Az AmigaDOS az Amiga működését irányítja Ez a számítógép operációs rendszere amely lehetővé teszi a felhasználó számára az állománj- és I/O kezelest valamint az alapvető rendszerfunkciók elérését és megjelenítését

Az AmigaDOS nagyobb része különálló progiamokból all. melyek általában a S\s C. illetve C könyvtárban helyezkednek el A 2 x OS éktől kezdve nagj részük a ROMba van égetve Ezeket a programokat kétféleképpen használhatjuk

Egyrészt a CLI vagy Shell parancssoros felületben egyszerűen begépelve őket - ha szükséges akkor az argumentumaikkal együtt -, másreszt pedig kötegelt parancsállományokat (batch, vagy szknpt) írhatunk belőlük majd ezt futtathatjuk

Bár gyakorlatilag kényelmesebb a lemez- és állománykezeles az ún állománykezelő programokkal, mint a DirOpus, DiskMaster és társaik, de néha mindenkinek nélkülözhetetlenné válik az AmigaDOS használata Pl 'boot with no startup-sequence', vagy amikor csak egyszerűen egy DOS funkciót akarsz végrehajtani, pl egy könyvtár megnézése egy állomány torlése vagy egy környezeti változó beállítása íll kiolvasása Ilyen esetekben nem célszerű egy tobbszáz kilobájtot elfoglaló állománykezelő betöltése, egyszerűbb DOSból

Az AmigaDOS egyik kényelmi szolgáltatása hogy a parancsok nevének begépelése után - egy szóközzel elválasztva kérdőjelet megadva paraméterként kiírja a parancsban felhasználható paraméterek, kulcsszavak és kapcsolók listáját Ezt nevezzük sablonnak (angolul template)

A parancsok sablonjainai a szokásos szintaxist használtam

/A

Ezt a paramétert kötelezően meg kell adnod

/F

Egy füzér melyet a parancs és opciói ha van után kell megadnod

/K

A paiaméter kulcsszavát ha használni akarod - kötelezően meg kell adnod

/M

Egy szeri e több pai amétei t is megadhatsz

/N

Paraméterként számszerű értéket fogad ^sak el

/S

kapcsoló Vágj megadod, vagy nem

< >

paraméter A kacsacsőrok közé írt szó egy paramétert jelöl, amit be kell helyettesítened Pl < útvonal > egy útvonalat kell beírnod ide

[ ]

opcionális A szögletes zárójelek kozott levő paramétereket opciókat vagy kapcsolókat nem kötelező megadni

{}

A kapcsos zárójelek közötti paraméterekből többet is megadhatsz

|

választási lehetőség Az egymástól függőleges vonallal elválasztott paraméterek kozul kell egyet megadnod, amelyiket használni akarod

Kitüntetett karakterek

Az AmigaDOS pár karaktert a többitől megkülönböztetve kezel Ilyenek pl az ún joker karakterek, amelyek segítségével helyettesítő mintákat adhatsz meg (Ezek kozul hivatalosan tsak a ">' és a '#' az AmigaDOS, a többit különböző hbraryk (pl Arp), bővítések (pl MCP) segítségevei lehet elérni) A joker karakterekről a DOS leírás végén olvashatsz

A Helyettesítő minták megadásához használt karaktereken kívül még van pár karakter, amit a DOS kitüntetetten kezel

: (kettőspont)

Készülékek, logikai és fizikai egységek nevének, vagy kotetnevének a végén jelzi a DOSnak, hogy nem sima könyvtár (Pl DfO)

; (pontosvessző)

A parancssorban, vagy egy szkript adott sorában az utána következő karaktereket nem veszi figyelembe a DOS (megjegyzés)

" (backtick)

A két **' közé foglalt parancs visszatérési értékét felhasználhatja egy másik parancs

/ (perjel)

Az útvonalak megadásakor választja el a szinteket egymástól Pl 'könyvtár/megnevezés' azt jelenti, hogy a 'megnevezés' könyvtár, vagy állomány a 'könyvtár' nevű konyvtárben van (Nem sok értelme van, de használhatod a karaktert megkettőzve is, ekkor az útvonalon egy szinttel feljebblépést jelent)

< (kacsacsőr balra)

A bemenet átirányítása Egy parancs a paramétereit nem a parancssorból veszi, hanem a kacsacsőr után megnevezett állományból vagy készülékből

> (kacsacsőr jobbra)

A kimenet átirányítása A parancs kimenete nem a szabvány kimenet (konzolablak) lesz, hanem a kacsacsőr után megadott állomány vagy készülék Ha létező állomány nevét adod meg, azt felül fogja írni Ha azt akarod, hogy a meglévő állományhoz hozzáfűzze a kimenetet, akkor a kacsacsőrt meg kell kettőznöd '> >'

parancs > név

A parancs kimenetét a 'név' nevű állományba, vagy készülékre írja

parancs > > név

A parancs kimenetét az állomány végéhez fűzi

. (pont)

Az állománynevek és kiterjesztésük közti elválasztójel A pont előtti rész a tképpem állománynév, amit prefikszumnak (azaz előtagnak) hívunk A pont utáni rész az utótag, és rendszerint az állomány típusát jelzi a felhasználó és pár program számára Megszokásból (MS okorség) hárombetűs kiterjesztést használunk, de nincs akadálya többnek sem, pl ' mfo', vagy ' guide'

Az AmigaDOS ha esetleg több pont van egy állománynévben - mindig az utolsó pont utáni névrészt veszi kiterjesztésnek

kép.jpg

Valószínűleg egy 'jpg' formátumú képállományról van jelen esetben szó, mint a kiterjesztés mutatja (A 'jpg' ről elég annyit tudni, hogy egy igen tomor, de veszteséges módja a képtárolásnak)

AmigaDOS. guide

Ez egy 'guide' formátumú állomány - mint a kiterjesztése is mutatja -, amelyet a MultiView-val, vagy az AmigaGuide nevű programmal jeleníthetsz meg, és az AmigaDOS felhasználói leírását fogja

tartalmazni ha elkészül

\+ (plusz)

Eg> AmigaDOS parancs es paramétere(i) után (szóközzel elválasztva) beírva majd Enteit njomva várja a következő parancsot, vagy az Enter billentyű újabb lenyomását (paramétert ilyenkor már nem fogad el)

: (kettőspont)

A készülékek, eszközök, meghaitók és kijelölések nevének végén állva jelzi a DOSnak, hogy nem egy szerűen egy könyvtár vagy állomány nevét adtuk meg

Az AmigaDOS a 2 x es változattól kezdődően helyesen kezeli a nemzetközi (ékezetes) karaktereket is Azonban a pl Sort parancs egyik hivatalos verziója sem rendezi őket a magyar ábécé szerint'

Eg> lemezes használat

Bár egyre többen vannak, akik merevlemezt használnak, de ne felejtsük el, hog> egy alapkiépítésű A500, A500 + , A600, A1200 a legritkább esetben tartalmaz ilyen szerkezetet Ezek a gépek egyetlen beépített 3 5 hüvelykes, kétoldalas, duplasűrűségű lemezeket olvasó hajlékonylemezes meghajtóval vannak ellátva, amelyeknél néhány DOS parancs használata nehézkesnek tűnik az első pillanatban (pl Formát)

Ugye ismerős a szituáció, amikor kiadjuk mondjuk a Dir parancsot és az szépen kilistázza egy lemez bejegyzéseit De mi nem ezt a lemezt akarjuk megnézni' Amit meg akarunk nézni, azon viszont nincs a Dir. úgyhogy ha lemezt cserélünk, a DOS mindig ránk formed, hogy 'ismeretlen parancs' Mit lehet ilyenkor tenni'

Álljon itt egy csokor trükk azoknak, akik csak alapgéppel rendelkeznek

Kihasználhatjuk az AmigaDOS végtelen rugalmasságát, hogy az AmigaDOS másképp kezeli az alapértelmezésű meghajtókat (ilyen a DfO is), mint más számítógépek elvetemedett oprendszerei Pl beteszed a stuff nevű lemezt a DfO meghajtóba, majd kiadod a Cd DfO parancsot Ezután kicseréled a lemezt egy másikra, majd kiadod a Dir DfO parancsot, akkor nem sikít, hogy tedd vissza a stuff nevű lemezt a meghajtóba A DOS elfelejti a régi lemeznevet, és az újat rendeli a meghajtóhoz

Beírjuk a parancs nevét, a paramétereit - ha szükséges -, majd egy szóközzel elválasztva beírunk egy kérdőjelet és Entert nyomunk Ilyenkor a DOS kiírja a parancs által használható paraméterezés sablonját (templates), és paraméter megadására vár Mi közben kicserélhetjük a lemezt egy másikra, ha kell, begépeljük a hiányzó paraméter(eke)t és Entert nyomunk A DOS az újonan behelyezett lemezen vagy bejegyzésein végzi el a megadott műveletet

Ugyanúgy járunk el. mint az előző esetben, csak kérdőjel helyett egy plusz jelet írunk be Ilyenkor nem ír ki semmit és nem paramétert, hanem egy (vagy több) új parancsot, vagy Entert vár Mi addig nyugodtan kicserélhetjük a lemezt

Az 1200-asnal pl a legtöbb DOS parancs rezidensen a ROMban van, onnan is kiadhatjuk Miért ne tehetnénk meg ezt más gépeken is'? Bármilyen AmigaDOS parancsot rezidenssé tehetünk (más programok 90%-ában a leírásban közlik, hogy rezidensé tehető vagy sem), és így már a memóriából kiadva késztethetjük működésre (bővebben a Resident parancsnál)

Ha van elég memóriánk, a DOS-t a RAM , vagy **RAD** egységre másolhatjuk és ha szükséges, ezekről bármikor futtathatjuk A RAD egységnek megvan az az előnye, hogy resetálló és indítólemez is egyben Tehát az egész WB lemezt felmásolhatjuk rá, reset után a RAD -ról fog indulni a rendszer

; (pontosvessző) (1.x, *2.x,* 3.x - belső)

formátum: [< **dosparancs** >] ; [< megjegyzés]

sáb\on: /M

A pontosvessző utáni karakterek megjegyzésnek számítanak, ezért ezekkel a DOS nem foglalkozik. Kivétel, ha idézőjelben szerepel egy füzér tagjaként. (A 'Fejsz'-féle fazonok kedvéért leírom, hogy a megjegyzéseket a szkriptekben azért szoktuk elhelyezni, hogy jelöljük az elkülöníthető részek elejét és végét, valamint magyarázatokat helyezzünk el bennük...)

PéUa:

; **az LSSzótár #3. kijelölések kezdete**

Assign LSD:DhO:Work/Lsd

Assign LSData: LSD:LSData

Assign LSDataAppend: LSD:LSDataAppend

; az LSSzótár #3. kijelölések vége

Ez a júzer-sztártápom része, melyben az LSDictionary 3. nevű szótárprogram által megkívánt kijelöléseket végzi el a szkript. A részlet elején és végén egy-egy megjegyzés tudatja a nagyérdeművel, hogy hol a blokk eleje és a vége...

* (backtick) (2.x, 3.x - belső)

formátum: <**parancs**>*<**másik_ parancs**> [<**paraméterek**>*J*

Ez a karakter a fordított aposztróf (ASCII #96), és a közéjük írt - egy füzérben szereplő - parancsnak a visszaadott értékét helyettesíti be a füzér kiírásakor. Ha egy parancs argumentumaként közéjük foglalt parancsot adsz meg, azt végrehajtja és a visszatérési értéket, vagy visszaadott füzért, mint az eredeti parancs paraméterét hasznosítja.

példák:

Prompt "DATE*' > "

A parancs jelen esetben a Shellablak promptját változtatja meg úgy, hogy a prompt kiírásakor minden esetben kiírja a dátumot nap dátum idő' formátumban. A '*' karakter azért kell, hogy ne mindig ugyanazt a dátumot írja.

Break `Status COMMAND parancsnév'

A 'parancsnév nevű parancsnak küld egy breakszignált. Használható, ha tudod a parancs nevét, de nem akarsz időt vesztegetni a folyamatának kikeresésére...

Echo >Prt: "A **Munka: lemez tartalma:" "Dir Munkaf**

A parancs kilistázza a munka: lemez tartalmát a nyomtatóra, de előtte kiírja: 'A Munka: lemez tartalma:'

ADDBUFFERS (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum: **AddBuffers** < **meghajtó** > < **pufferméret** >

sablon: **DRIVE/A,BUFFERS/N**

Ezt a parancsot a meghajtópuffer méretének megváltoztatására használhatod. A puffer növelésekor lerövidül az az idő, melyet a rendszer a meghajtó elérésére fordít, de a puffer méretével csökken a felhasználható memória mérete. Nagyobb puffernél egyszerre több információt olvas be a memóriába, ezáltal a keresés a lemezen és az adatátvitel felgyorsul, fgy a gyorsabb lemezelérésért memóriával fizetsz.

meghajtó

Annak a fizikai meghajtónak a jelölése, amelynek a pufferét módosítani akarod.

puffer

A meghajtóhoz rendelt puffer mérete. Egy egység 512 bájt. Alapértelmezésű mérete hajlékonylemeznél 5, merevlemeznél 30.

OS 2.x-től kezdve a puffért csökkentheted is; amennyivel csökkenteni akarod, azt negatív számként megadva. Ha a paramétert elhagyod, akkor a megadott meghajtóhoz tartozó puffer méretét adja meg.

A parancs csak a megdott meghajtóhoz tartozó puffer méretét módosítja, a többié marad, amennyi volt.

A Commodore tanácsa szerint nem érdemes a puffért 25-30-nál nagyobbra állítani a szabványos OFS állományrendszernél, mert több már nem javítja számottevően a rendszer teljesítményét. Az lij FFS állományrendszer (és merevlemez) esetén a nagyobb méretű puffer teljesítménynövekedést hoz magával, így nyugodtan használhatsz nagyobb puffért, mint 30, ha bírja a memória.

Az 1.3-as változattól kezdve a paranccsal egyszerre négy meghajtóhoz állíthatod be a puffer méretet egy parancssorban:

AddBuffers meghajtói pufferi ni2 p2 in3 p3 m4 p4

FFS állományrendszert használók (2.x és felette) - ha tehetik - mindig használjanak nagyobb puffért. A puffer méretét - merevlemeznél - már a particionálás alatt is be lehet állítani, azt a rendszer eltárolja a Rigid Disk Block-ban.

Példák:

AddBuffers DfO: 15

A DfO: egységhez 15*512 bájt méretű puffért rendel.

AddBuffers DfO: 10 DhO: 20

A DfO: meghajtóhoz 10-es, a DhO: meghajtóhoz 20-as méretű puffért rendel.

Csak 2.x és felette:

AddBuffers DfO: -10 DhO: -20

A DfO: meghajtó pufferjének méretét 10 egységgel, a DhO:-ét 20 egységgel csökkenti.

AddBuffers DfO:

Megadja a DfO: meghajtóhoz tartozó puffer méretét.

ADDDATATYPES (csak 3.x - C:)

fotmátum: AddDataTypes <**állományok**> **[QUIET] [REFRESH]**

sablon: **FILES/M,QUIET/S,REFRESH/S**

Ez a parancs teszi lehetővé az objektum-orientált adattípusok használatát, amit különböző programok ezután - például a MultiView is - felhasználhatnak. Ha egy adatállományt pl.a MultiView meg akar jeleníteni (vagy az adattípusokra kellően felkészített programok használni akarnak) és nem ismeri alapból, akkor átadja a datatypes.library (szabvány rendszerkönyvtár, a helye a 'Libs:' könyvtárban van) könyvtárnak az adat jellegét.

Ennek a parancsnak a segítségével lehet egy adattípust közvetlenül használni.

állományok

Azoknak az adattípusoknak a neve, amelyeket telepíteni akarsz a rendszerbe.

QUIET

Egy kapcsoló, amellyel elnyomhatod a parancs végrehajtása során keletkező üzeneteket.

REFRESH

KL»|>esol<S, használatakor vágignází a 'DevesDataiypes' könyvtárat *Se* ha talál új vagy Ujabb

adattípust, akkor azt a rendszeibe telepíti

Példak

AddDataTjpes Svs:Devs/DataT>pes/gif

Ha létezik, a megadott útvonalon lévő gif datatypes állományt használva telepíti a gif adattípust a rendszerhez

AddDataTypes Sys:Devs/DataTypes/gif quiet

Mint a fenti, csak nem ír ki semmil>en üzenetet

AddDataTypes refresh quiet

Végignézi a 'Devs/DataTypes' könyvtárat, és ha talál új vagy korszerűsített adattípust, akkor azt telepíti a rendszerhez

ALIAS (1.x, 2.x, 3.x - belső)

formátum **Alias [< álnév > |< füzér >]]**

sablon **NAME,STRING/F**

Hosszabb parancsfuzérek helyettesítésére ún álnevet készíthetsz ennek a parancsnak a segítségével A parancs önmagában használva kiírja az álnevek listáját

álnévegy

Karakterfuzér, amit ha begépelsz a CLI ben, akkor az AmigaDOS behelyettesíti e/t a 'fuzér'ben megadott karaktersorozattal és úgj veszi, mintha azt gépelted volna be

füzér

Bármilyen, a parancssoros felületben (CLI, vag> SHELL) megengedhető parancs(ok), azok paraméterei, opciói, és ilyesmi

Ahhoz, hogj egy álnév általánosan használható legyen, azt a 'startup-sequence parancsállományban kell meghatároznod, különben csak abban a CLI-ben vag> SHELL-ben aktuális, ameljikben meghatároztad, illetve az abból indított újabb CLI-ben vag> SHELL-ben

íéldáY

Alias DL Delete

A Delete parancs helyett ezentúl használhatod a **DL-t**

Alias COP Sys:System/DiskCopy DfO: To Dfl:

A COP begépelésekor a DfO tartalmát a DiskCopy parancs segítségével a Dfl -re másolja

Alias Balt Fejsz

A 'Fejsz fuzert ezentúl a 'Balt' tal hel>ettesítheted

ASK (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

formátum **Ask** < "kérdés" >

sablon **PROMT/A**

A parancs segítségével egy egyszerű kérdést tehetsz fel a felhasználónak, amelyre az igennel, vagy nemmel válaszolhat Parancssorban nincs sok értelme használni

kérdés

Egy karakterfuzér, amelyet a parancs megjelenít

A parancs végrehajtásakor megjeleníti a paraméterében megadott kérdést, majd var, ameddig a felhasználó lenyomja az 'y', vagy az 'n' billentyűt és utána az 'entert' Ha a felhasználó az '>' billentyűt nyomta le, akkor az ún WARN jelző értékét 5 re módosítja, ha az 'n' billentyűt, akkor 0-ra A WARN jelző értékét az If paranccsal lehet vizsgálni Ha a felhasználó a fentiektől eltérő billentyűt

nyomott le (és utána az 'entert'), sort emel és a kérdést újra kiírja.

íéUa:

Ask "A Fqsz hülye?"

A parancs kiírja a 'A Fejsz hülye?' kérdést, amire a válasz természetesen csak 'y' (igen) lehet.

ASSIGN(1.3, *2.x,* 3.x - C:)

íotmáium: Assign [[<név>] <útvonal>] [<opciók>]

sattoti: NAME, TARGET/M, LIST/S, EXISTS/S, DISMOUNT/S, DEFER/S, PATH/S, ADD/S, REMOVE/S, VOLS/S, DIRS/S, DEV1CES/S

A parancs egy logikai készüléket rendel a megadott könyvtárhoz vagy útvonalhoz, amely úgy viselkedik, mint egy készülék, de ténylegesen csak egy könyvtár. Kényelmes a használata egy hosszabb útvonal végén lévő könyvtár esetén, vagy amikor nem tudjuk a leendő útvonalat. Pl. a felhasználó a merevlemezén hová rakja a programunk könyvtárait, de azokat azért még használni fogja a programunk.

né?

Az név, amin a kijelölt egység szerepelni fog. A végén mindig kettősponttal (':') kell megadnod.

útvonal

Az az útvonal, aminek a végén lévő könyvtárat logikai készüléknek jelölöd ki.

LIST

Megjeleníti az aktuális logikai és fizikai, valamint mountolt készülékek listáját. A parancs önmagában megadva ugyanezt eredményezi.

EXISTS

Megvizsgálja, hogy a megadott nevű logikai egység létezik-e. Ha létezik, megjeleníti a nevét és az útvonalát. Ha nem létezik, a WARN jelzőt 5-re állítja. (Az If paranccsal ez lekérdezhető.)

DISMOUNT

A 'remove' kulcsszóval együtt használva a készüléklistából eltávolíthatsz vele egy ún. mountolt készüléket. (>=2.x)

DEFER

Csak akkor fűzi a készüléklistába a logikai készüléket, ha valami hivatkozik rá. (> =2.x)

PATH

Kiterjeszti a 'defer' kulcsszót. Nemcsak megvárja a kijelöléssel a hivatkozást, de fizikai készülékhez lehet vele hozzárendelni a logikai készüléket. Ennek cserélhető médiáknál (mondjuk CD ROM, vagy hajlékonylemez) van jelentősége, hiszen közben lemezt is cserélhetünk, a kijelölés az újonan betett lemezre is érvényes lesz. Ezzel az opcióval nem lehet többkönyvtáras készülék-hozzárendelést megvalósítani. (>=2.x)

ADD

Egy meglévő logikai készülékhez még egy könyvtárat hozzárendelhetsz a segítségével. A régi hozzárendelést nem törli. (> =2.x)

REMOVE

A megadott logikai készüléket eltávolítja a készüléklistából. A gondatlan használata könnyen guruhoz vezethet. A készüléknév előtt egy kötőjelet ('- töröl:') használva, a készüléket szintén törli a listából.

VOLS

A készüléklista lekérdezésekor csak a kötet (volume) neveket sorolja fel. (> =2.x)

DIRS

a készüléklista lekérdezésekor csak a könyvtárakhoz rendelt logikai készülékeket sorolja fel. (>=2.x)

DEVICES

a készüléklista lekérdezésekor csak a meghajtókat sorolja fel. (> =2.x)

Példák:

Assign LsSzotar: Dhl:Work/Szőtár

A 'Dhl:Work/Szótár' könyvtárhoz hozzárendeli az 'Ls_Szotar:' logikai készüléknevet.

Assign

Kilistázza az összes - a rendszerben lévő - logikai, fizikai készülék- és kötetnevet.

Csak OS 1.3-nál:

Assign Izé: DfO: Eldob: - Elejt: - Izé2: HdO:

A 'DfO:'-hoz az 'Izé:', a 'HdO:'-hoz az 'Izé2:' logikai készülékeket rendeli és törli a készüléklistából az 'Eldob:' és 'Elejt:' logikai készülékeket.

Csak OS 2.x és 3.x-nél:

Assign Zene: Munka:DeliTracker/Mods Munka:OctaMed/Meds

Többkönyvtáras hozzárendelés: a 'Zene:' készülékhez mindkét útvonalat kijelöli. (Itt egy kis probléma is lehet figyelmetlen használatkor: Ha a Zene: készüléken keres a rendszer egy állományt, akkor először megnézi a 'Munka:DeliTracker/Mods' könyvtárban és ha ott nem találja, akkor következik a 'Munka:OctaMed/Meds\ A 'Zene:' készülékre íráskor csak a 'Munka:OctaMed/Meds' könyvtárbe ír!)

Assign Fonts: DfO:Fonts defer

A 'DfCkFonts' könyvtárhez hozzárendeli a 'Fonts:' készüléket, de csak akkor, ha egy program megpróbálja elérni a logikai készüléket.

AVAIL (1.3, 2.x, 3.x - C:)

fotmátum: **Avail [CHIP | FÁST | TOTÁL | FLUSH]**

saWon: **CHIP/S,FAST/S,TOTAL/S,FLUSH/S**

A parancs önmagában megadva kilistázza a rendszerben elérhető memória mennyiségét elérhető, használt, maximális és összefüggő területű (folyamatos) felbontásban.

CHIP

Az elérhető chip memória mennyiségét adja meg.

FÁST

Az elérhető fást memória mennyiségét adja meg.

TOTÁL

Az elérhető mindkét típusú memória.

FLUSH

Felszabadítja az összes nem használt készülék, könyvtár és más erőforrások által lefoglalt memóriát, és kilistázza a memória méreteit, (csak OS 2.x fölött Csak a korrekt rendszerhívásokkal lefoglalt memóriát tudja felszabadítani.)

VéUáV:

Avail

Kilistázza a memóriát (elérhető, használt, maximum, folyamatos - chip, fást, totál).

Type/Available/In-Use/Maximum/Largest
chip 1851160/244968/2096128/1517168
fást 4232000/4156608/8388608/698624
totál 6083160/4401576/10484736/1517168

Avail chip

Csak az elérhető chipmemónát írja ki

BINPPRIVERS (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum **BindDrivers**

A bootlemez Expansion konyvtárében elhelyezett eszközmeghajtókat tölti fel a rendszerbe A parancs általában a startup-sequence tartozéka, hog> a külső eszközöket már az indítás alatt hozzáfűzze a rendszerhez Ha az Expansion könyvtár üres, a parancsot akár ki is lehet torolni ezzel is csökkentve az indítási folyamat időtaitamát

BREAK (1.3, 2.x, 3.x - belső)

formátum **Break <folyamat> [ALL|C|D|E|F]**
sab\on PROCESS/A/S,ALL/S,C/S,D/S,E/S,F/S

Sok CLI-ből futtatott program reagál, ha lenyomod a CTRL billentyűvel együtt a 'c', 'd', 'e', vagy 'f billentyűk valamelyikét Pl a CTRL+c rendszerint leállítja a futó programot Ha háttérben futtatsz - pl a Run paranccsal - eg> programot, általában az nem reagál a billentyűzetről küldött megállító parancsra (CTRL + c| d|e| f) Ilyenkor használhatod a Break parancsot, amel> egy ún megállító jelet (break-signal) küld a megadott programnak ugyanúgy, mintha kiválasztanád a programot az egérrel és lenyomnád a megadott CTRL billentyűkombinációt

foly amat

a **CLI** fol>amat (process) száma, amel>et meg akarsz állítani Ha a parancsnak paraméterként csak a folyamat számát adod meg, akkor úg} veszi, mintha a 'c'-hez tartozó jelet kűldted volna el

ALL

az összes leállító jelet elküldi a folyamatnak

C, D, E, F

a megfelelő jelet küldi el a fol>amatnak

• Példák

Break 2 **c** ; vagy **Break** 2

A 2 számú foljamatnak küldi a CTRL+c billentyűién}omásnak megfelelő break-szignált

Break 3 **all**; vágj **Break** 3 **c d e f**

A 3 fol>amatnak elküldi az összes megállító jelet

Megjegyzés Nem minden folyamat (program) reagál a hozzá küldött megállító jelekre Eg> folyamat szamát megadja a Status parancs

CD (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

formátum **Cd [könyvtár]**
sabVon **DIR**

A megadott - létező könyvtarat teszi aktuális konyvtaira Ha önmagában adod meg, akkor kiírja az aktuális könyvtár nevét

könyvtár

Ha megadod, akkor ezt teszi aktuális könyvtárra Ha az aktuálissá tenni kívánt könyvtár nem a jelenlegi aktuális könyvtár, akkor azt a teljes útvonalával kell megadnod

A könyvtár megadásakor használhatod a DOS |oker karaktereit is Ilyenkor a mintának megfelelő első könyvtárba léptet be

/

A jelenlegi aktuális könyvtár szülőjébe léptet vissza Amenn>i '/' karaktert használsz annyi szintet léptet vissza, de legfeljebb a gyökérkönyvtárig

Csak 2 x, 3 x-nél

Az aktuális könyvtár módosítására simán begépelheted a Cd patancs nelkul a Shell promtnál a könyvtárat (plusz ha kell, az útvonalát)

Megjegyzés Az AmigaDOS egy kicsit másképp kezeli az alapértelmezésű meghajtókat, mint más számítógépek Pl beteszed a stuff nevű lemezt a DfO meghajtóba, majd kiadod a Cd DfO parancsot Ezután kicsréled a lemezt egy másikra, majd kiadod a Dir DfO , akkor nem kapsz egy olyan üzenetet, hogy tedd vissza a stuff nevű lemezt a meghajtóba A DOS elfelejti a régi lemeznevet, és az újat **rendeli** a meghajtóhoz

Példák

Cd DfO:Libs

A DfO meghajtó Libs könyvtára lesz az aktuális

Cd

Kiírja az aktuális könyvtár nevét az útvonalával együtt

Csak 2.x, 3.x-nél:

Cd:

A jelenleg aktuális meghajtó gyökér könyvtárába léptet vissza

Cd//

Két szinttel magasabb könyvtárba léptet vissza

CHANGETASKPRI (1.3, 2.x, 3.x - C:)

íoimátum **ChangeTaskPri < elsőbbség > [PROCESS <a_ fol>amat_száma>]**

sablon **PRI = PRIORITY/A,N,PROCESS/K/N**

A parancs segítségével megváltoztathatod egy taszk (program, illetve folyamat) prioritását a rendszerben Ennek a prioritásnak a mertéke határozza meg, hog> a processzor menn>i időt szán az adott taszkra a többihez képest Ha önmagában adod ki a parancsot, megadja az éppen futó taszkok prioritását

Az Amiga operációs rendszerben levő taszkok prioritása -128 és 127 kozott lehel A magasabb prioritású taszkok több processzor időt kapnak, mint alacsonyabb puoritásu társaik

Fontos Az, hogy a prioritások -128 és 127 közötti értékeket vehetnek fel, nem jelenti azt, hogy ezt ki is kell használnod' Ötnél magasabb prioritást ne adj meg, mert fontos rendszerfeladatoktól (pl input kezelő, stb) veszed el a processzoridőt[1] Túl kis prioritásnál meg nagyon lelassul - esetleg meg is áll - a taszk futása

Példák

ChangeTaskPri -5 Process 3

A 3 számú taszk prioritását 5 re módosítja

ChangeTaskPri 5

Az aktuális taszk prioritása 5 lesz

CONCLIP (csak 2.x és 3.x - C:)

totmatum **ConClip** [< vágóasztal >] [OFF]

wb\on **UNIT/N.OFF/S**

Alapesetben az Amiga konzol készüléke csak a saját belső pufferében tud másolni és beilleszeni Ez a parancs lehetővé teszi, hogy a konzol is használhassa a vágóasztal másolási és beillesztési funkcióit

A másolás-beillesztés funkció megengedi, hogy a konzol ablakból egy másik szöveges ablakba másolj szövegrészletet A másolni kívánt szövegblokkot a bal egergomb nyomvatartása mellett jelölheted ki, és a jobbAmiga + c billentyűk egyottes lenyomásával másolhatod a vágóasztalra Eg> a vágóasztalon lévő - szövegblokkot a konzol ablakba a jobbAmiga + v billentyűk együttes lenyomásával tudod a szöveges kurzor pozíciójába beillesztem

A ConClip segítségével nemcsak konzol ablakok kozott másolhatsz szövegrészletet a vágóasztalon keresztül, hanem bármely más alkalmazás szöveges ablakába/ablakából, amel> támogatja a vágóasztal használatát

A parancsot érdemes a Startup-Sequence állományban elhelyezni

Megjegyzés A ConClipnek a működéséhez feltétlenül szoksége van az IffParse hbrary-ra (Libs) és a ChpBoard device-ra (Devs)

vágóasztal

Egy szám 0 és 255 kozott Ez adja meg, hogy a másolás beillesztés hányas számú vágóasztalon keresztül történjen

OFF

Egy kapcsoló, mellyel leválaszthatod a vágóasztalt a konzolról Erre valójában nincs nagy szükség

Példák

ConClip

Bekapcsolja a vágóasztal használatát a konzol ablakoknál

ConClip 3

A hármas számú vágóasztalt rendeli a konzol egységhez

COPY (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum **Copv [From} < forrás > [To} <cél> [ALL] [QUIET] [CLONE] [DATE] NOPRO] [COM] [NOREQU]**

sabUm **FROM/M, TO/A, ALL/S, QUIET/S, BUF = BUFFER/K/N, CLONE/S, DATES/S, NOPRO/S, COM/S, NOREQ/S**

Másolatot készít eg> vagy több (ha jokert használsz, vagy könyvtárat adsz meg forrásként) állományról

FROM

A forrás kijelölése A kulcsszó után részletezheted, hogy mely állomanj(oka)t akarod másolni (elhagyható)

TO

A cél könyvtár kijelölése Az ezután megadott útvonalra másolja a forrásként megadott állomány(oka)t (elhagyható)

forrás

Az állomány(ok). konyvtár(ak) részletezése, amelye(ke)t másolni kívánsz Használhatod a DOS által megengedett joker karaktereket is Az OS 1 3 nem engedi, hogy könyvtár megadásakor joker karaktert használj'

cél

Annak a könyvtárnak az útvonala, amelyben a másolatot létre kívánod hozni Ha a megadott könyvtárban létezik a forrással megegyező nevű állomán), akkoi azt felülírja Ha a célnak megadott konjvtár nem létezik, azt létrehozza (1 3 nal nem)

ALL

A rekurzív másolás kapcsolója A forrás könyvtár összes alkon}vtárában lévő állományokat is átmásolja a cél könyvtárba A kon>vtár struktúrát megőrzi, ha egy alkönyvtár nem létezik, azt lérehozza A kapcsoló nélkül használva a paiancsot, csak az aktuális könyvtárban lévő állományokat másolja

QUIET

Nem jeleníti meg a másoláskor keletkező üzeneteket, csak hiba esetén tájékoztat

BUF=BUFFER

Megadhatod a másoláskor használt puffer méretét, amely alapértelmezésként 200 Egy egység 512 bájtot jelent

CLONE

A másoláskor az állományhoz tartozó információkat is - mint dátum, megjegyzés és védelmi bitek - átmásolja

DATE

A dátumot is másolja

NOPRO

Alapértelmezésként a parancs a védelmi bitek állapotát is átmásolja (kivéve az archívot) A kapcsoló használatakor a rendszernél beállított alapértelmezésű védelmi bit állását állítja be

COM

Az opció használatakor a megjegyzést is átmásolja

NOREQ

Alapesetben, ha egy olyan könyvtárba kívánsz másolni, amelj nem létezik, kitesz egy kérdezőt Ezt a kérdezőt az opció használatakor nem teszi ki

Környezet

Ha rendszeresen más beállításban szeretnéd használni a Cop> parancsot, mint az alapbeállítás, akkor azt a copyflags környezeti változóval teheted meg Ez eg> füzér, ameh a következő alkotóelemekből állhat

N

A megjegyzést mindig másolja (COM)

C

Az eredeti dátumot mindig másolja (DATE)

P

Nem másolja a védelmi biteket (NOPRO)

O

Csak akkor másol, ha egy állomány már létezik a célkonyvtárban

A copyflags változóban lévő kapcsolók mindig felülírják a parancssorban használt kulcsszavakat A copyflags változót beállíthatod a Set, SetEnv parancsokkal, vagy közvetlenül a Shell, vagy CLI parancssorából

Set copyflags = CP

SetEnv copyflags = CP

copyflags = CP

Példák

Copy 1#? start#?end

Minden állományt, melynek a neve '1 lel kezdődik, másol A másolatok nevéből eltávolítja az T betűt a helyére rakva a start' füzért, majd az állománynevek végére illeszti az 'end' füzért Pl az 'lxxx' állomány neve 'startxxxend' lesz

Copy To Work:

Az aktuális könyvtár tartalmát a 'Work ' készülékre másolja

Copy állománj másik_állomány

Az **aktuális** könyvtár 'állomány' nevű állományáról egy másolatot készít 'másik_állomán>' néven

Copy DfO: Work: ALL

A DfD összes állományát és könyvtárát a Work lemezre másolja

Copy "" Ram:

Az aktuális könyvtár tartalmát a Ram egységre másolja

Copy állomány :konyvtár/alkonjvtár

Az aktuális könyvtárban lévő 'állomány'-t ugyanazon lemez konyvtár/alkonyvtár' útvonalára másolja

Copy "" (állomány|másik_állomány|harmadik_áHomány) Cuccok:

Az aktuális könyvtárból a megadott állományokat átmásolja a Cuccok ' lemezre

CPU (csak 2.x és 3.x -C:)

formátum **Cpu [< opciók >]**

saWon **CACHE/S,BURST/S,NOCACHE/S,NOBURST/S,DATACACHE/S,DATABURST/S, NODATACACHE/S,NODATABURST/S,INSTCACHE/S,INSTBURST/S, NOINSTCACHE/S,NOINSTBURST/S,COPYBACK/S,NOCOPYBACK/S, EXTERNALCACHE/S,NOEXTERNALCACHE/S,FASTROM/S,NOFASTROM/S, TRAP/S,NOTRAP/S,NOMMUTEST/S,CHECK/K**

Önmagában megadva azonosítja a gépedben lévő processzort és az aktuális cache beállításokat Az utasítás opciói attól függően használhatók, hogy milyen processzor van a gépedben (Az 1200 asban csak utasítás cache van[1])

CACHE, NOCACHE

A cache memóna használatát kapcsolja be-ki Ez mindegyik cache-re vonatkozik Alapállapotban az elérhető cache-ek elméletileg mind be vannak kapcsolva (Pár régebbi program nem működik bekapcsolt cache memóriával)

DATACACHE, NODATACACHE

Az ún adat cache memória használatát kapcsolja Ez a cache a 68030 es 40-es processzorok sajátja

INTCACHE, NOINTCACHE

Az ún utasítás cache memória használatát kapcsolja 68010 és efölötti processzorok használják

EXTERNALCACHE, NOEXTERNALCACHE

Az ún külső cache memoi iá használatát kapcsolja be-ki

COPYBACK, NOCOPYBACK

A 2 1 es OS ota létezik ez az opció, es a 68040 esnek segít az adat cache menedzselésében

BURST, NOBURST

Ha az Amigád memóilakiépítése elfogadja a különleges burst processzor módot, amely nagyobb sebességgel mozgatja az adatokat, akkor érdemes használnod Mindkét burst módot kapcsolja be-ki

INSTBURST, NOINSTBURST

Utasítás burst módba kapcsolja íll ki

DATABURST, NODATABURS T

Adat burst módba kapcsolja, vagy ki

TRAP, NOTRAP

Ez egy programozói hibakereső kapcsoló Ezzel lehet beállítani vagy torolni a figyelmeztetést, ha a programod a memória alsó 256 bájtját, vagy 16 Megabájt fölötti címet akar elérni (A 68000 es processzor ugyanis csak ennyi memóriát használhat) Ilyenkor a soros portot használja, ha többet akarsz róla tudni, tanulmányozd a fejlesztői irodalmat)

FASTROM, NOFASTROM

A 68000 es processzor 32 bites processzor, 16 bites eléréssel Ha turbókartját használsz egy valódi 32 bites processzorral, vmint MMU val (Memória Managent Unit), akkor átmásolhatod a kickstart romot a 32 bites ramba, ahonnan a processzor - és az MMU - jóval gyorsabban éri el

NOMMUTEST

A kickstart átmásolása **MMU** teszt nélkül

CHECK

68010|68020|68030|68040|68881|68882|FPU|MMU Az opcióval lekérdezheted, hogy milyen processzor vagy co-processzor van a gépben Pl a 'Cpu CHECK 68000' parancs kiadása után, ha 68000-es processzor van a gépedben, a visszatérési érték 1 lesz, ha más, akkor 0

PéVda

Cpu NOINSTCACHE NODATACACHE FASTROM

Az utasítás kikapcsolja az utasítás és az adat cache-t és a kickstartot a romból a 32 bites védett memóriába másolja

DATE (1.3, 2.x, 3.x - C:)

íotmátum **Date [< dátum >] [< idő >]**

sablon **DAY,DATE,TIME,TO=VER/K**

Önmagában megadva a parancs megjeleníti az aktuális rendszerdátumot és -időt 'nap NN-HHH-ÉÉ ÓÓ PP MM' formátumban

Érvényes dátumot, vagy időt megadva argumentumként (a fenti formátumokban) pedig beállítja a dátumot és/vagy időt A hónap nevét vagy számmal, vagy a hárombetűs rövidítésével is megadhatod

DAY

A hét egyik napjának a neve

DATE

Egy dátum megadása a következő formátumban 'NN-HHH ÉÉ'

NN'

A hónap ennyiedik napja,

HHH'

Az év egyik hónapjának hárombetűs rövidítése,

ÉÉ'

Az évszám utolsó két száma

TIME

Egy idő megadása a következő formátumban 'OÓ PP MM', ahol 'ÓÓ' az óra, 'PP' a perc és 'MM' a másodperc

TO

A megadott állományba írja a dátumot Ha ilyen nem létezik, egyszerűen kiírja azt az aktuális, ablakba

A parants beállításra és megjelenítésre is használhatja a 'dateformat koinjezeti változót A dateformat a következők valamelyikét tartalmazhatja

0

Az alapértelmezésű formátum NN-HHH ÉÉ Ha a formátum nincs meghatározva, vagy illegális, akkor eszerint jelzi ki

1

Nemzetközi formátum ÉÉ-HH-NN

2

USA formátum HH-NN-ÉÉ

3

Kanadai formátum NN-HH-ÉÉ

Peldák

Set dateformat=0

A dátum megjelenési formátumát alapértelmezésre állítja

Date l-jun-98

A rendszeridőt 1998 június 1 -re állítja

Date tomorrow 12:00

A rendszeridőt a következő nap 12 órára állítja

DELETE (1.3, 2.x, 3.x -C:)

formátum **Delete < állomány > [ALL] [Q=QUIET] (FORCE]**

sablon **FILE/M/A,ALL/S,QUIET/S,FORCE/S**

Állományokat és könyvtárakat törölhetsz a parancs segítségével

állomány

Egy vagy több állomány, íll konjvtár neve, vagy egy. vagy több helyettesítő minta lehet Az 1 3-as rendszernél egj szerre a parancssorban csak max 10 nevet, vagy mintát határozhatsz meg 2 x-től kezdve nincs limitálva ezek száma

ALL

A parancs alapértelmezése esetén csak üres könyvtárakat tud torolni Ha mégis olyan könyvtárat akarsz torolni, amel} tartalmaz valamit, akkor a parancs ezen opcióját kell használnod a parancssorban A konjvtárban lévő további könyvtárakat és állományokat is letörli

QUIET

Ha az ALL opciót használod, vagy joker karaktert használsz a törlendő bejeg>zések megadásakor, a parancs rákérdez minden bejegjzés torlese előtt Ezt a kérdezősködést kapcsolja ki ez az opció

FORCE

Alapállapotban a parancs nem torh le azokat az állományokat, vagy konyvtareket, melyeknek a 'D' védelmi bitje be van kapcsolva Ha ezt az opciót használod, a parancs nem foglalkozik a védelmi bitek állásával

Példak

Delete #?

Az aktuális könyvtárból letörli az összes állományt

Delete #? **AH**

Az aktuális könyvtárból torh az összes állományt és könyvtárat a tartalmával együtt

Delete (ez|az)#?

Az aktuális kon>vtáibol minden ol>an állományt torol, amelynek neve ez , vagy 'az' betűkkel kezdődik

DIR(1.3, 2.x, 3.x -C:)

totmatum **Dir [<kon>vtár>] [OPT [A|F|D|I|AI|]] [ALL] [FILES] [DIRS] [INTER]**

sablon **DIR,OPT/K,ALL/S,DIRS/S,FILES/S,INTER/S**

Önmagában kiadva a parancs kilistázza az aktuális könyvtár tartalmát Alapértelmezésben a könyvtárakat soronként, az állományokat pedig két oszlopban jeleníti meg alfabetikus sorrendben

könyvtár

Paraméterként egy könyvtár nevét és útvonalát megadva, azt listázza ki Ha itt egy helyettesítő mintát is megadsz, akkor a mintának megfelelő állományokat és könyvtárakat listázza ki

ALL

Az aktuális könyvtárban, vagy a megadott útvonalon lévő állományokat és könyvtárakat is kilistázza, valamint az alkönyvtárak tartalmát is

DIRS

Csak a könyvtárakat listázza ki

FILES

Csak az állományokat listázza ki

EMTER

Interaktív lemez- vagy konyvtárbongészésre kiválóan alkalmas Ennek az opciónak a használatakor a parancs minden egyes könyvtár bejegyzés kiírása után kitesz egy kérdőjelet és vár a felhasználóra, hogy beírjon valamit (plusz a Returnt)

B	Egy szinttel feljebb lép a könyvtárszerkezetben
DEL	Az aktuális álományt torh
E	Belép a könyvtárba
Q	Befejezi a parancs futtatását
T	Kilistázza az aktuális állomány tartalmát
C	Egy DOS parancsot adhatsz itt meg, aminek végrehajtása után a DIR folytatja a listázást
OPT	Ez az opció a többi opciót tudja helyettesíteni egy betűvel
A	Minden állományt és könyvtárat a tartalmával kilistáz
D	Csak a konyvtárneveket listázza ki
F	Csak az állományneveket listázza ki
I	Interaktív listázás

Példák

Dir Dfl: Ali Dirs ; vagy **Dir Dfl: Opt AD**

A Dfl meghajtó összes könyvtárát - a tartalmával együtt - kilistázza

Dir Dhl:archívok/*.lha

A **'Dhl** archívok' könyvtár minden ' lha' kiterjesztésű állományát kilistázza

DISKCHANGE (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum **DiskChange** < **meghajtó** >

sab\on **DEVICE/A**

A nem szabványos Amiga külső FDD meghajtók lemezének kicserélését nem veszi észre az

AmigaDOS, meit a meghajtó nem küldi el ezt az információt a számítógépnek (Pl az 5 25 huvel>kes és a sztenderd PC 3 5 os hajlékon)lemezes meghajtók alapesetben nem észlelik a lemezcserét) Ha egy ilyen meghajtó van a rendszeredhez perifériakent telepítve, akkoi neked kell a DiskChange parancs kiadásával jelezned a DOS-nak a lemezcserét

A parancs mas cserélhető lemezes médiánál is jó szolgálatot tehet

DiskChange Dfl:

A parancs kiadásával értesíted az AmigaDOS t, hogy a Dfl - nem Amiga szabványú floppymeghajtóban kicserélted a lemezt Ezután a DOS újraolvassa a lemezt

Megjegyzés A parancs azokban az időkben volt hasznos, amikoi a hajlékon) lemez volt az egyetlen elérhető háttértárolási lehetőség az Amigán Sokan csatlakoztattak 5 25 os meghajtót másodikként a számítógéphez, mert az 5 25 os lemez olcsóbb volt 3 5-os társánál Mára, amikor majd' mindenki HDD-t használ az Amigához, jelentőségét vesztette Ha valaki esetleg mégis ilyet, vagy barkácsolt 3 5-os PC meghajtót használ, az jobban jár, ha a olyan meghajtó-illesztőt használ, amel> íkben eg> gombra ki van vezetve a lemezcserélés jelzése, vagy készít ilyet Az Amineten vannak ilyen kapcsolások

DISKCOPY (1.2 - C:) (1.3, 2.x, 3.x - Sys:System)

formátum DiskCpoy [FROM] < forrás_meghajtd > [TO] <cél_meghajtó> [név] [NOVERIFY] [MULTI]

sablon FROM/A,TO/A,NAME/K,NOVERIFY/S,MULTI/S:

Egy teljes lemez átmásolása egy másik meghajtón lévő lemezre vagy ugjanarra a meghajtóra Elméletileg nem kell megformáznod a másolás előtt a céllemezt, de érdemes

A parancs csak az ún mountolt formátumokban felírt információkat másolja át, hibás és egyes védett lemezeket nem tud másolni (Ezekre nagyon jó lemezmásoló programokat írtak, pl XCopy és társai)

FROM, TO

A forrás és a célmeghajtó azonosítására szolgáló opciók OS 2 x tol kezdve elhagyhatók

forrásjmeghaj tó

Annak a meghajtónak az azonosítója, amel>et le akarsz másolni

célmeghajtó

Annak a meghajtónak az azonosítója, amelyre másolni akarsz Ez lehet a forrás meghajtó is, de ilyenkor cserélgetni kell a lemezeket, ha kevés a memóriád A forrás és a célmeghajtók formátumának meg kell egyeznie Pl nem másolhatsz 5 25-ről 3 5-re' Ha a másolást megszakítod, akkor a cellemez eredeti és uj tartalma is elveszik

név

A másolatnak ez lesz a neve, egyébként az eredeti nevet kapja

NOVERIFV

Alapesetben a DOS eg> lemez másolásakor a szektor formázása után leellenőizi azt Ezzel az opcióval kikapcsolhatod ezt az ellenőrzést, némi időt nyerve ezáltal Csak akkor használd, ha teljesen biztos vagy a lemezeid minőségében[1]

MULTI

Több másolatot is készíthetsz a forráslemezről

Példák

DiskCopy From DfO: To Dfl:

A 'dfO ' tartalmát a 'Dfl '-re másolja

DiskCopy DfO: Dfl:; csak 2.x, 3.x

Ugyanaz, mint az előző

DISKDOCTOR (1.3 és 2.04. - C:)

formátum DiskDoctor < meghajtó >

Elméletileg eg> sérült struktúrájú lemezt vizsgál át, és javíthatsz meg a segítségéve] Ne használd' Szerezd be inkább a FixDisk, vag) a DiskSalv nevű programokat mert az igazan hibás lemezeken a DiskDoctor csak ronthat[1]

A Commodore szerint olyankor tehet jó szolgálatot, amikor eg) lemez olvasásánál a DOS az alábbiakat írja ki 'Volume is not validated', 'Not a dos disk', 'Disk is unreadable', vdg> 'Checksum error' Ilyenkor is csak az FFS lemezeknél, amelyek DOStípusa 0x444f5301

Még egyszer leírom Ne használd[1]

Használd a Dávid Hayne-féle DiskSalv-ot, ha hibás lemezeid vannak' (Dobd ki a hibás lemezeidet')

ECHO (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

formátum **Echo [NOLINE| FIRST | LEN] <"fuzér"> [TO <állomán>>]**

&ab\on **/M,NOLINE/S,FIRST/K/N,LEN/K/N,TO/K**

Megjeleníti az argumentumául megadott füzért az aktuális kimeneten, amely lehet egj állomány, a printer, de legtöbbször a terminál A parancsokat tipikusan szkriptekben használjuk, de hasznaiható még az ún eszkép szekvenciák küldésére a printernek

Ha a megjeleníteni kívánt füzér tartalmaz szóközt, vagy használod a parancs opcióit akkor a füzért idézőjelbe kell tenned

NOLINE

A füzér megjelenítése után az Echo parancs automatikusan sort emel Ez az opció ezt akadályozza meg Ez akkor használható, ha a megjelenítendő szöveget két vágj több paranccsal íratod ki, de egy sorban kell, hogy legyenek

FIRST

Az opciót egy számszerű értékkel egjutt kell megadnod, amelyik karakterpozíciótól kezdve jeleníti meg a szöveget

LEN

Szintén egy számszerű értékkel együtt kell megadnod, hogy a füzérből hánj karaktert írjon ki a parancs

TO

A füzért egy állományba küldi

Példák

Echo "Hello világ!"

Megjeleníti a kimeneten a 'Hellő világ" füzért

E.c\\o >¥tt "XFHettó vúag'"

A 'Hello világ" füzért a nyomtatóra küldi A '\F' a kiírás előtt sort emel Nézz utána a nyomtatód kézikönyvében

Echo First 2 "Hello világ!"

Megjeleníti az 'elló világ[1]' füzért

Echo First 7 Len 5 "Hello világ!"

Megjeleníti a 'világ* fuzert

Echo Raiuiszoveg.txt

Megjeleníti a terminálon a 'Ram szöveg txt' állomán> tartalmát

A megjelenítés formázására ún vezérlő karaktereket alkalmazhatsz Ezeket a '*' (csillag) karakter

vezeti be. Ha a szövegedben a csillagot akarod megjeleníteni, akkor kétszer kell egymás után leírnod: '**'. Ha a szövegedben vezérlőkaraktert használsz, akkor minden esetben idézőjelbe kell tenned azt. Pl.: '*N' soremelés a szövegben. Vannak másféle vezérlő szekvenciák, amiket a '*E[' karakterekkel kell bevezetni.

ED (1.3,2.x, 3.x- C:)

toimátam· **1.3:Ed FROM <állománynév> [SIZE <méret>]**

2.x, 3.x: Ed [FROM] <állománynál>] [SIZE <méret>] [WITH comfile] [TABS <köz>] [WINDOW készülék] [WIDTH oszlop] [HEIGHT sor]

sablon: FROM/A,SIZE/K

Az Ed egy kis szövegeditor, amellyel szöveges állományok tartalmát módosíthatod. Egyszerű, semmi különleges. (Pár szövegszerkesztő - pl. Gold Ed - átveszi az Edét, és magára irányítja a végrehajtást az insallálásakor.)

FROM

A kulcsszó után a módosítani kívánt állomány nevét és útvonalát adhatod meg. Ha ilyen nem létezik, akkor az Ed létrehozza, (elhagyható)

SIZE

Az Ed által használt memóriapuffer méretét állíthatod itt be (más forrásokban a verem (stack))(elhagyható). A puffer alapértelmezésű mérete 40.000 bájt, és akkor kell növelned, ha a módosítandó állomány mérete ennél nagyobb.

OS 2.x fölött a parancsnak még további opciói vannak:

WITH

Megadhatsz egy parancsállományt, amelyet automatikusan végrehajt.

TABS

Az opcióval megadhatod az Ed ablakában a tabulációs pontok egymástól való távolságát. Az alap 3.

WINDOW

Az a készülék, amelyen az Ed megnyitja a szerkesztő ablakját. (Pl. Aux:)

WIDTH, HEIGHT

Az Ed szerkesztőablakának vízszintes, ül. függőleges mérete karakter oszlopban és sorban megadva.

Példák:

Ed Munka:szövegek/szöveg.txt

Az Ed behívja a 'szöveg.txt' állományt - amely a 'munka:szövegek' könyvtárban található - módosításra. Ha ilyen állomány nem létezik, akkor a megadott útvonalon létrehozza azt.

Ed Munka:szövegek/nagy_szöveg.txt Size **80000**

A 'nagy_szöveg.txt' állományt - amelynek mérete 40 és 75 Kbájt között van - szerkesztheted az Eddel.

EDIT (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum: **Edit [FROM] <állomány> [TO] <másikállomány> fWITH <opc_ állomány>] [VER <készülék>] [WIDTH|W <oszlop>] [PREV1OUS|P <sor>]**

saWotv: **FROM/A,TO,WITH/K,VER/K,OPT/K,WIDTH/N,PREVIOUS/N**

Egy UNIX stílusú sorszerkesztő, amellyel szöveges állományokat módosíthatsz.

FROM

A kulcsszó után kell megadnod a módosítani kívánt programot. Ha a megadott nevű állomány nem

létezik, akkor létrehozza (elhagyható)

TO

A módosítás után ezen a néven fogja elmenteni az állományt (elhagyható) Ha íljen néven már létezik állomány, az Edit azt nem fogja folulírni Ha a FROM és a TO kulcsszavak után megadott állomán>nevek ugyanazok, akkor az Edit a mentést egj 'T edit backup' nevű állományba írja

WITH

Egy állománynév, amelyet az Edit használ bemenetként a parancsopciók beállítására Az állomány csak érvényes Edit opciókat tartalmazhat

VER

Egy készülék, ahová az Edit a kimenetét küldi Pl Prt

WIDTH|W

Az Edit tényleges fizikai szélessége Ez a sorok max hossza, nem az ablak szélessége' Az alap 120 karakter

PREVIOUS|P

Az Edit hány sort tároljon a pufferében Az alap 40 sor Ha e két értéket többszörösére akarod növelni, akkor a vermet is ennek megfelelően növelned kell a Stack paranccsal

Ha az opciók rövid formáját használod, akkor ki kell tenned az OPT módosítót[1]

Példák

Edit szoveg.txt

Az aktuális konjvtárban lévő 'szöveg txt' állományt hívja be

Edit From szoveg.txt To másik_szoveg.txt OPT P5000

Az aktuális könyvtárban lévő 'szöveg txt' állományt hívja be szerkesztésre Ez eredmén>t a 'másik_szoveg txt' állományba menti, amely 5000 sor hosszú lesz

Edit From szoveg.txt To másik_szoveg.txt With edit.prefs Ver Prt: Opt W175 Opt P50

Szerkeszti a 'szöveg txt' állományt, használva az előzőleg készített edit prefs állományt Az adatokat a 'másik_szoveg txt' állományba menti (50 sor, 175 kar) Az üzeneteket pedig a n>omtatcra küldi

ELSE (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

formátum **Else** < **parancsok** >

Az Else parancs az If parancs kiegészítése, amelynél a hamis ág parancsait jelöljük Ha az If után álló kifejezés igaz, az Else utáni reszt a végrehajtás átugorja

Lásd az If, Endlf Execute parancsok leírásánál

ENDCLI (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

formátum **EndCli**

Az aktuális Cli vagy Shell lezárása A lezáráskor felszabadítja az általa használt erőfonásokat, lezárja a nem aktív ablakokat Ha valamely innen indított program meg használja a konzolt, akkor nem

OS2 x folott a paranccsal egyenértékű, ha a bezáró gombbal becsukod a konzol ablakot, vagy lenyomod a 'CTRL+\' billenttyűket

ENDIF (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

fotmatum **Endlf**

Az If parancs lezárására használjuk

ENDSHELL (1.3 - Alias) (2.x, 3.x - belső)

fotmátum **EndShell**

Bezárta az aktuális Ch vag> Shell ablakot, a működése megegyezik az EndCli utasításéval

OS 1 3 alatt a parancs valójában nem létezik Általában a Startup-Sequence állományban szokás meghatározni az Alias parancs segítségével

ENDSKIP (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

formátum **Endskip**

A Skip paranccsal együtt használva egy kötegelt parancsállományban lehetővé teszi hogy bizonyos részeket átugorjon a végrehajtás

EVAL (1.3, 2.x, 3.x IN C:)

formátum **Eval < érték > <iníhelet> <értékl> [TO <áUomán>>] [LFORMAT= < füzér >]**

sabVotv **VALUEl/A,OP,VALtE2/M,TO/K,LFORMAT/K**

Az Eval parancs egyszerű aritmetikai és logikai kifejezések értékét tudja kiszámolni es megjeleníteni a szabványos kimeneten

érték, értékl

Itt két számot kell megadnod, amely lehet decimális, hexadecimális (formája 'Ox<hexaszám>', •vagy '#x<hexaszám> ', pl 'Oxla', vagy '#xla') oktális (formája '0 < oktszám >', vagy '#<oktszám>', pl '0777', vagy '#777) és bináris (formája '#b<bmszám> . pl **'#bllll')**

művelet

Az alábbi műveleti jeleket használhatod

összeadás	f
kivonás	
szorzás	
osztás	
jobbra léptetés	>
balra léptetés	<
negáció	
maradék	mod
nem	-
kizáró vagy	xor
és & bitegyenlőség	eqv
vag\	|

A műveletek során csak egészekkel számol és egész eredményt ad vissza

TO

A parancs kimenetét a kulcsszó után megnevezett állományba irányítja

LFORMAT

A kimenet kiíratásának formátumát határozhatod meg Hexadecimális '%x', oktális '%o', decimális '%n', vagy ASCII %L A hexa és oktáhs formátum megadásakor jelezned kell, hog> hány

karakter szélesen jelenítse meg Ha pelda'ul egy kifeie/es érteke't 8 kataktei széles hexa számkent akarod megielenítem, akkor -LF0RMAT=%x8 Alapértelmezésként a decimális megjelenítést használja

Vélda

Eval 2 + 2 Lformat="%o2*N"

A 2 + 2 kifeiezés eredményét új sorban írja ki kétszámjegyű oktáhs formátumban

EXECUTE (1.3, 2.x, 3.x IN C:)

formátum **Execute <álloinánjnév> [argumentumok...]**

sablon **FILE/A**

A parancs segítségével lehet végreha]tatm kötegelt parancs , vagy szkriptállományokat Ha az állományt végrehajtotta, a vezérlést visszaadja a billentyűzetnek a végrehajtást a 'Ctrl + d' billentyűkéi szakíthatod meg

Egy szknptből meghívhatsz egy másik szkriptet is, akár az Execute paianccsal is

OS 1 3 felett egy szkriptet az Execute parancs nélkül is pusztán a nevének btgéopelésével - indíthatsz, ha az ún 'S' védelmi bitje egyesre van állítva

állománynév

Annak az állománynak a neve, amit végre akarsz hajtatni

argumentumok

Bármely argumentum, amit át akarsz adni az állománynak Ez bármilyen érvényes AmigaDOS füzér lehet (beleértve az állományneveket és az összes egységet)

Irányítók

Az Execute parancs felismer par különleges irányítót Ezek az irányítók abban megegyeznek, hogy mindegyik ponttal (' ') kezdődik, de ez a karakter megváltoztatható ha szükséges Az execute - meglehetősen hajlékonyán - megengedi, hogy megváltoztasd ezt a karaktert, amely nagyon szerencsés. mint majd látni fogod

Ahhoz, hogy az Execute felismerje ezeket az irányítókat, a ' ' karakternek a sor elején kell lennie a szkriptben, és a tulajdonképpeni irányítónak ezt kell közvetlenül követnie (semmi szóköz, meg ilyesmi) Ha a soreleji pontot szóköz, tab, újsor karakter követi, akkor abban az esetben nem irányítóról van szó

Az irányítók kozul sok argumentumként szolgál a szkript felé

'.key' és **paraméterei**

A ' key' irányító (lehet ' k'-nak is rövidítem) használható a paraméter nevének deklarálására, amelyet a szkript állomány használ Ezek nem környezeti változók[1] Ha szándékodban áll aigumentumokat átadni egy szkript állománynak, ezt az irányítót a szkript első sorába kell raknod Ha a szkript első nem-ures sora (Fejsz kedvéért a nem-ures sor azt jelenti, hogy a sorvég karakteren kívül tartalmaz bármely más - esetleg nem látható - karaktert) nem a ' ' karakterrel kezdődik, akkor az átadott argumentumokkal a szkript a végrehajtása során nem foglalkozik A ' key' irányítónál használhatsz bármilyen szabványos sablont, amely ugyanolyan sablon, mint amilyet a DOS parancsoknál láthatsz **(SABLON/S| M| A...)** Még a kérdőjelet is használhatod Amikor a ' key' irányítót használod, az Execute összehasonlítja a parancssorban megadott argumentumokat a szkriptben lévő sablon kulcsszavakkal Ha nem történt hiba, végignézi a szkriptet, hogy talál-e benne olyan füzért, amelyet bizonyos jelek fognak közre Alapesetben ezek a ' < ' (kisebb), ' > ' (nagyobb) jelek (kacsacsőrok) (Ez elég szerencsétlen választás volt a t>OS készítőinek részétől, mevt ugyanezek a kataktetek felelősek az \O átuányításétt is Ezt ők is tudták, mert ezeket a jeleket megváltoztathatóvá tették a ' bta' és a ' ket" átirányítókkal Lásd lejjebb > Amikor talál egy ilyen füzért, az Execute kicseréli a kacsacsőrokon belül lévő füzért (a zárójelekkel együtt) a parancssorban megadott argumentumra Ha a felhasználó nem ad

meg semmil>en argumentumot és a szknptben sincs alapbeállítás az ilyen esetekie. akkor a parancs kicseréli a fu/éit eg> ún null sztnngie, azaz semmire Ha például a szknpt a parancssorban eg> kapcsoló típusú aigumentumot vár (sablon kapcsoló/S), és **iljet** a felhasználó nem ad meg, akkor a kapcsoló 0-nak megfelelő lesz

A paraméterek alapértékei:

Ha a felhasználó a szknpt végrehajtásakor nem ad meg aigumentumot, lehetőséged van arra, hogy alapesetet jelölj ki erre az esetre Az eg>szerűbb megoldás, ha a ' default' (rövidítve ' def) irányítóval magad állítod be az értéket

Pé\dáu\

.default akármi "valami"

A még egyszerűbb megoldás az alapérték beállítására a '$' (dollárjel) használata

Példa

Echo " < akármi$valami > "

A ' default" állítás mindig fölülbírálja az összes azt követő dollárjeles beállítást Ha lehet, akkor eg>szerre csak az egyiket használd Lehetőleg kerüld a '$'-es alapértékbeállításokat, mert némely Shell bővítés használja ezt

A kacsacsörok lecserélése

A fentiekben már volt szó arról, hogy a helyettesítendő füzéreket jelző kacsacsőróket le lehet cserélni Ezekhez a ' bra' és a • ket' irányítókat használhatjuk A legegyszerűbb, ha az ún kapcsos zárójeleket ('{', '}') alkalmazod heljettuk, ezeket jelenleg más nem használja

'.dot'

A ' ' (pont) karakter lecserélése

'.dol' vágj '.dollár'

A '$' (dollárjel) karakter lecserélése

Példák

Execute DhO:síkriptek/szkript

Végrehajtja a 'DhO szkriptek' könyvtárban lévő 'szknpt'-et

,ke> kapcsoló/s

If "< kapcsoló >" Eq "be"

Echo "A kapcsold bekapcsolva!"

Eke

Echo "A kapcsoló kikapcsolva!"

Endlf

Ez lészlete eg\ szknpt elejének és a ' ke>' irán>ító használatára példa Ha a felhasználó a parancssorban a szknpt neve után megadja a 'be' argumentumot is, akkor kiírja, hogy 'A kapcsoló bekapcsolva'', ha nem ezt az argumentumot - vagy semmit - ír be, akkor a 'A kapcsoló kikapcsolva'' szöveget írja ki

FAILAT (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

formátum **Failat [< hibakódliinit >]**

sablon **RCLIM/N**

Amikor egy kötegelt parancsállományt hajtatsz végre, bármelyik parancs végrehajtásakor hiba fordulhat elő Ilyenkor általában egy számszerű értéket (hibakodot) ad vissza, amely nagyságával jelzi a hiba mértélét is Ha a hibakód nagysága megeg>ezik, vag} nagjobb, mint a hibatűrés, akkor a parancsállomán> végrehajtása egy hibauznettel megáll

Sokszor lehet azonban arra szükség, hogy bizonyos hibák bekovetkeztekoi a paLancsallomany ne álljon le A Failat paranccsal növelheted vagy csökkentheted a végrehajtás hibatűrés st azaz azt a hibakódot, amelynél a végrehajtás leáll A 2 x-es OS-től kezdve a hibakódot az 're környezeti változóban tárolja, amely onnan kiolvasható és ezáltal kezelhető is

Alapállapotban a hibatűrés 10, amit a parancs önmagában (paraméter nélkül) használva ki is ír

Példák

Failat 30

A hibatűrést 30-ra állítja, tehát, ha bármel) parancs a végrehajtásakor hibázik, akkor amíg a visszaadott hibakód értéke el nem én a 30-at, a végrehajtás folytatódik

Failat

Kiírja az aktuális hibatűrést

FAULT (1.3 - C:) (V2.x, 3.x - belső)

fotmálum **Fault** < **hibakőd** >

saWon /N/M

Általában, amikor egy hiba bekövetkezik, a rendszer egy figyelmeztetést küld. melyben jelzi a hiba okát De sok hibánál csak egy számmal jelzi a hibát, és nem írja le az okot ('last command failed with error 330') Ez a parancs az argumentumaként megadott számszerű értékhez tartozó hibaüzenetet írja ki - ha van ilyen -. vagy ha nincs, akkor újra megjeleníti a szamot

A Ch, a Shell és még pár program is a Faultot hívja meg a szabván) hibaüzenetek kiíratásához

A 2 x rendszertől kezdve ezt a hibakódot a 'result 2 változóban tárolja

Példák

Fault 220

A 220-as hibakódhoz tartozó üzenetet írja ki a képernyőre

Fault 216 220 330

A három számnak megfelelő hibaüzenetet írja ki a képernyőre, egymástól soremeléssel elválasztva

FF (csak 1.3- C:) (2.x és 3.x rendszereknél nincs)

fotmátum **Ff** [-0] **[-n]** f <**fontnév.font**>]

Az 1 3-as rendszernél - szabvány 8*8-as es 10*9 es méretű karakterkészletek hasznalata esetén - gyorsít a szovegmegjelenítésen

-0 Bekapcsolja a gyorsítást

-N Kikapcsolja a gyorsítást

f'ontuév.foiit

A parancs argumentumakent megadott kaiakterkészlettel kicserélheted az alapértelmezésu fontkészletet (Topáz80 és TopázöO) egy neked szimpatikusabb fix szélességű készletre

"Példák

Ff ; vágj **Ff** -0

A gyorsítás bekapcsolása

Ff neat.font

A gyorsítás bekapcsolásával eg>utt kicseréli a topáz készletet a neat készletre

FILENOTE (1 . 3 , 2 . x, 3 . x - C:)

formátum **FileNote [FILE] < állomány > [COMMENT] < kommentár > [ALL] [QUIET]**
sablon **FILE/A,COMMENT,ALL/S,QUIET/S**

Ún kommentárt fűzhetsz a parancs segítségével az állományokhoz, amelyet azután a List paianccsal nézhetsz meg Alapesetben a DOS a Copy parancsnál nem másolja át és a Rename parancsnál nem változtatja meg egy állomány kommentárját

FILE

Kulcsszó, elhagyható

COMMENT

Kulcsszó, elhagyható

állomány

Egy állomány neve és útvonala, amelyhez kommentárt akarsz fűzni Az 1 3-as rendszernél egyszerre csak egy állományhoz fűzhetsz kommentárt 2 x-től kezdve már használhatod a joker karaktereket több állomány kijelölésére.

kommentár

Eg> füzér, amel> max 79 karakter hosszú lehet és ha szóközt, vagy egyéb különleges karaktert tartalmaz, idézőjelbe kell tenned A kommentár torlésekor egy üres füzért ("") kell megadnod.

ALL

2 x-től kezdve használhatod, és a megadott könyvtár összes állományához ts alkönyvtáraiban lévő állományaihoz is hozzáfűzi a kommentárt

QUIET

A munka közben nem írja ki, hol tart

Példák

FileNote FILE állomány COMMENT "ez egy kommentár!"

Az aktuális könyvtárban lévő 'állomány' nevű állományhoz hozzáfűzi a 'ez eg> kommentár' szövegű kommentárt

FileNote állomány "ez egj **kommentár!"**

Ua mint az előző

FORMÁT (1 . 3 , 2 . x, 3 . x - Sys:System)

formátum **Formát [DRIVE] < meghajtó > [NAME] < név > [kulcsszavak]**
saWon **DEVICE = DRIVE/K/A,NAME/K/A,OFS/S,FFS/S,INTL = INTERNATIONAL/S, NOINTL = NOINTERNATIONAL/S,DIRCACHE/S,NODIRCACHE/S,NOICONS/S, QUICK/S**

Egy lemezt formázhatsz meg használat előtt a parancs segítségével Egy lemez megformázása után a rajta lévő információk - elméletileg - elvesznek (Gyakorlatilag nem, mert vannak olyan segédprogramok, melyek segítségével visszaállíthatod az adatokat

A lemezformázás egyszerű dolog Csak kiadod a parancsot és válaszolsz a megjelenő kérdezőkre A formázást bármikor megszakíthatod egy Ctrl + c-vel, de ilyenkor is elvesznek a lemezen lévő adatok.

Egylemezes rendszei esetén vigyázz a használatával'

DRIVE

Kulcsszó, elhagyható

NAME

Kulcsszó, ezután következik a majdani kotetnév

meghajtó

Annak a meghajtónak a neve - a végén kettősponttal -, amelyet meg kívánsz foimázni (pl Dfx , Dhx . stb)

név

A meghajtónak ez lesz a formázás után az ún kotetneve Ha elhag>od, akkor az 'Empty' nevet adja neki A név max 31 karakter hosszú lehet és ha tartalmaz szóközt és különleges karaktereket, akkor idézőjelbe kell tenned

NOICONSA

Formázás után lesz egy üres könyvtár a lemezen, a Trashcan Az opció megadásával ezt megakadályozhatod

QUICK

Az opció használatakor nem formáza meg az egész lemezt, csak az ún gyökér-blokkot, a boot-blokkot és a foglaltsági táblázatot írja felül Hibátlan és egyszer már formázott lemezeknél időt takaríthatsz meg a használatával

FFS

Az AmigaDos FFS formátumával formázza meg az eg>séget (Bár a lemez kapacitása és az elérés sebessége pár százalékkal megnövekszik, de akinek van Amiga 500-as tulajdonos cserepartnere, az floppy lemezeknél ne használja, mert 500-on nem lehet olvasni)

INTERNATIONAL

Az állomány- és konyvtárnevekben használhatóak lesznek a nemzetközi karakterek is

DIRCACHE

Csökkenti a lemezek kapacitását pár százalékkal, de a könyvtárak beolvasása gyorsabb lesz

E fenti három kulcsszó csak OS 2 x-től használható[1]

Példák

Formát DRIVE DF1: NAME "enjim_lemez"

A Dfl meghajtóban lévő hajlékonylemezt megformázza OFS formátumban és az 'enyim_lemez' nevet adja neki

GET (csak 2.x, 3.x - belső)

formátum **Get < változónév >**

sablon **NAME/A**

Az argumentumaként megadott helyi környezeti változó tartalmát írja ki Ezt csak az a Shell, vagy belőle indított folyamat használhatja, amelyikben létrehozva lett

A helyi és a teljeskorű változók kozott az a különbség, hogy a hel)i változók néhán> fentartott memónacellában ücsörögnek és csak a Get paranccsal érhetők el, addig a teljeskorű változók az 'Env ' logikai készüléken (rendszerint a Ramlemez egyik könyvtára), a nevüknek megfelelő nevű állományokban vannak

változónév

A változónevekre ugyanazok a szabályok érvényesek, mint bármely állománynévre, tehát ha szóköz van benne, idézőjelbe illik tenned, nem használhatsz különleges karaktereket, stb Ha egy parancssorban kiadva egy változónevet a '$' (dollárjel) karakterrel vezeted be, akkor kiolvashatod a változó értékét Például 'Echo Shulyefejsz' kiírja a 'hul>efejsz' helyi változó taitalmát a szabványos kimenet következő sorába

Vannak a rendszer által meghatározott helyi környezeti valtozoK is

process

Az aktuális Shell vagy Ch felület azonosító száma

echo

Eg> parancs kiadása után kírja a parancs nevét Ez akkor jo, ha egy szkript állomány végrehajtása általad nem ismert helyen megáll Ilyenkor kiadod a 'Set echo on' parancsot, majd újia elindítva a szkriptet, a legutolsónak kiirt parancs futtatása közben állt le A parancsismetlést kikapcsolni a 'Set echo off paranccsal lehet

re

A legutoljára végrehajtott parancs visszatérési értékét tartalmazza

result2

Az utoljára végrehajtott parancs által visszaadott hibakódot tárolja A hiba természetéről a 'Fault <hibakód>', vagy a Why parancs kiadásával tájékozódhatsz

PéYda

Get fejsz

A 'fejsz változó tartalmát írja ki (Alapesetben 'stupid')

GETENV (1.3, 2.x, 3.x)

formátum **Geteny < változónév >**

sablon **NAME/A:**

A parancs kiírja egy teljeskorű környezeti változó tartalmát a szabványos kimenetre A teljeskórí változó tartalma az osszas taszk számára elérhető

A teljeskorű változók tartalma az Env készülék azonos nevű állományában van

változónév

Ugyanazok a megkötések érvényesek rá, mint bármely AmigaDOS állománynévre

Csak 2 x tői

Jellemző teljeskörű változók a 'kickstart' és a 'workbench', amelyek a Kickstart rom és a **WB** verziószámát tartalmazzák Ezeket a Startup-Sequence szkriptben szokás meghatározni

Az 'editor' teljeskorű változóban pedig az általad kiválasztott szövegszerkesztő útvonalát és nevét adhatod meg, amely akkor használható, ha a More nevű szövegolvasó használata közben lenyomod a Shift+e billentyűket

Példa

GetEnv Workbench

Megad|a a WB verziószámát, amennyiben azt előzőleg meghatároztad a a 'SetEnv Workbench < verziószám > ' paranccsal

IF (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

íotmáVum If **[argumentumok]**

sablon **NOT/S,WARN/S,ERROR/S,FAIL/S,,EQ/K,GT/K,GE/K,VAL/S,EXISTS/K**

A parancs szkript fájlokban használatos, és lehetővé teszi bizonyos feltetelek kiértékelése szerint a végrehajtás más és más ágra terelését, attól függően, hog> a kiértekelés eredménye igaz, vagy hamis Ha ez az eredmény igaz, akkor közvetlenül az If után következő paranccsal folytatja a végrehajtást, egészen a következő Else vagy Endlf parancsig Ha a kiértekelés eredménye hamis, akkor a végrehajtást a következő Else (ha íljen létezik), vag> Endlf parancs után következő paranccsal folytatja Ez Else parancs (ha használod) az If és az Endlf parancs kozott heljezkedik el

Feltételek

WARN

A kiértékelés igaz lesz, ha a visszatérési kód nagyob vagy egyenlő 5

ERROR

A kiértékelés eredménye igaz lesz ha az utolsó visszatérési kód nagyobb, vagy egyenlő 10

FAIL

A kiértékelés eredménye akkor igaz, ha a visszatérési kód nagyobb, vagy egyenlő 20 Ha ekkora értékű hibakódot is tesztelni akarsz, akkor a hibahmitet ne telejtsd el előtte a szkriptben a Failat paranccsal magasabbra állítani'

fuzérlEQfuzér2

Igaz értéket ad vissza, ha a két füzér megegyezik A füzérek összehasonlítása nem kis/nagybetű érzékeny A két füzérre érvényesek az általános AmigaDOS fuzérjellemzők, azaz ha szokoz van bennük, idézőjelbe kell tenned, stb Az alapértelmezés a füzér összehasonlítás Ha számszerű értékeket akarsz összehasonlítani, használd a VAL kulcsszót, változóknál pedig a név előtt közvetlenül a dollárjelet f$változó' megegyezik a 'változó' tartalmával)

fuzérlGEfuzér2

A kiértékelés eredménye akkor igaz, ha az első füzér nagyobb vagy egyenlő, mint a má˛odik

fuzérlGTfuzór2

A kifejezés eredménye igaz, ha az első füzér nagyobb, mint a második

EXISTS <név>

A kulcsszó után egy készülék, könyvtár, vagy állomány nevét kell megadnod A visszakapott eredmény akkor igaz, ha a megadott nevű készülék, könyvtár, vagy állomány létezik

NOT

Invertalja a kifejezés kiértekelésének eredményét Például 'If not equ' akkor igaz, ha az 'EQU' eredménye hamis

VAL

Befolyásolja az összehasonlítás típusát az EQ, GT es GE kulcsszavaknál Ha megadod, szamoknak veszi a füzéreket

Példak

If exists **DhO:**

Echo "OK!"

Else

Echo "Vegyél vinjót!"

Endlf

A szknptrészlet megvizsgálja, hogy létezik-e a DhO készülék, ha igen, akkor nyugtázza, ha nem, akkor felszólítja a felhasználót, hog> vegyen egyet

INFO (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum **Info** [< meghaj tó >]

saYAon **DEVICE**

A parancs néhány fontos es hasznos információt kozol a rendszerhez csatlakoztatott lemezegységekről, mint egjségnev, teljes, felhasznált és szabad kapacitás, telítettség százalékban, hibák száma, státusz és kotetnev, valamint felsorolja az elérhető mountolt egységek kotetneveit

meghajtó

Ha a parancs argumentumaként megadsz ee\ meghajtót, akkor csak arról ad információkat

Példád

Info

Nálam pl a következőket írja ki

Mounted dists

UnitSize/Used/Free/Full/Errs/Status/Name

CDO 640M 32&044 0 100% ORead Only Kmigaílus CD-ROM Nt 3-9%

CDI 651M 333515 0 100% ORead Only KMIGKonly \

RAM 6%69'K 956774 1% 0 ReadPNtite Memória

DH0 27&M 222795 347720 39% ORead Write Mester

DÍO No disk present

dVi2 660M 59%5&9 754145 44% 0T3Lead/V/n\e Gyujlő

DHV 9%5M 32%932 6&9961 66% OíleadrWrite Szolga

Volumes avaüable

Amiga¥\us CD-ROM Nt 3-9% \Moutited^

AMlGAionly V \MountedA

Memória VMounVed\

Szolga \MounledA

Gyű^lő \Mounled\

MesVer VMouriled^

Info > Prt:

A fenti listát a nyomtatatóra küldi

INSTALL (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum **Install [DRIVE] <megható> [NOBOOT|CHECK|FFS]**

sablon **ÜRIVE/A,NOBOOT/S,CHECK/S,FFS/S**

A parancs segítségével bármel) előzőleg már megformázott - lemezt indítolemezzé tudsz tenni A parancs egy minimális mennyiségű információt ír a lemez boot-blokkjába

Ha eg\ üres lemezt teszel indítolemezzé, a szabvány indítoszekvencia bootoláskor megnyittatja a géppel a Ch ablakot, de semmit nem tudsz csinálni a romban lévő pai ancsok kiadásán kívül

Egy lemezes rendszer eseten vigyázz a használatával[1]

meghajtó

Annak a meghaitónak a neve, amelyben lévő lemezt indíthatóvá akarsz tenni

CHECK

Leellenőrzi a megadott lemezt, hogy azon szabvány indító blokk van e Ha ilyet nem talál, a hibakódot 5-re állítja, egyébként 0-ra

INOBOOT

A kulcsszóval használva a parancsot, akkor a megadott meghajtóban lévő lemezről eltávolítja a szabvány indító szekvenciát

FFS

FFS formátumú lemezeknél használható

Velda

Install DRIVL Df2:

Indítolemezzé leszi a Df2 meghaitoban levő I._me7t

IPREFS (csak 2.x, 3.x - C:)

formátum **IPrefs [QUIT]**

Ezzel a paianccsal aktualizálhatod a Workbench beállításait az 'Env Sys' konjvtárban lévő - előre elkészített maghatározásokat használva A parancs használata előtt a Wb-ből futtatott minden folyamatot le kell zárnod (erre figyelmeztet is, ha elfeledkeztél volna róla) A parancsot általában a ' startup-sequence' -ben használjuk

QUIT

Csak OS 2 x alatt nem lényeges funkció

JÓIN (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum **Jóin < állomány > [<további_állományok>] AS|TO < célállomány >**

saUotv **FILE/M/A,AS = TO/K/A**

Ez a parancs több állománjt fűz össze egy nagyobb állományba

állomány

Az első állomány megnevezése, amelyhez a többit fűzöd Használhatod a szabványos joker karaktereket is (> =2 x)

további_iüloináin ok

Ezeket fűzi szépen sorban egymás után az első állományhoz Használhatod a szabványos joker karaktereket. (> =2 x) Ha kihagyod, szimpla másolás történik

AS, TO

Kulcsszó, a célállományt azonosítja

célállomány

A létrehozandó állomány, amely az összefűzni kívánt állományokat fogja tartalmazni Ennek nem muszáj fizikai állománynak lennie, ez lehet egy készülék is, mint a printer vagy a modem

Példa

Jóin LSSzotar2.1ha LSSzotar2.101 LSSzotar2.102 LSSzotar2.103 TO LSSzotar.lha

Összefűzi a LouiSe-féle LSSzotar2 szétdarabolt archívált állományait egy darabba, hog> a nem regisztrált 'Lha'-val is ki tudd csomagolni

LAB (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

íotmatum **Lab cimke**

Eg> címkét ielol, ameljet egy Skip utasítás használhat Önmagában megadva eg> ún null címkét jelöl Az 1 3-as OS-nél a parancsot nem szabad a sor elejénél beljebb írni, mert nem fogja megtalálni

cimke

Egy - az AmigaDOS által megengedett - füzér

Példa

Skip cimke

Echo "Ezt kihagyja"

Lala cíoilce

A listarészletben lévő 'Skip' utasítás a 'Lab címke' sorra küldi a végrehajtást, kihagjva a 'Skip' es a 'Lab' sorok közötti részt

LIST (1.3, 2.x, 3.x - C:)

íotmatam List |OIR] I < könyvtár > | [opciók]

sablon DIR/M,P=PAT/K.KEYS/S.DATES/S,NODATES/S,TO/K,SUB/K,SINCE/K. UPTO/K, QLICK/S. BLOCK/S, NOHEAD/S, FILES/S, DIRS/S, LFORMAT/K, SORT/K, USERS/S, GROLPS/S, ALL/S

A paiancs kilistázza a megadott kon)\tár tartalmát Jelen esetben a tartalom a benne lévő állományok és konjvtárak neveit jelenti, és nem az állomán>okban lévő adatokat Önmagában megadva az aktuális kon>vtár tartalmát listázza ki Alapállapotban a parancs a bejeg>zések neveit, típusát vagy méretét, a \édelmi bitek állapotát valamint az utolsó módosítás dátumát listázza ki, majd ha van - sóit emelve kiírja a megjegyzést is

DIR

Kulcsszó, az utána megadott könjvtárat fogja kilistázni

könyvtár

Egy könyvtár, készülék neve és ha szükséges, az útvonala is A szabvány AmigaDOS joker karaktereket itt is használhatod Ha eg> létező állomány nevét és útvonalát adod meg. akkor csak egy állományj adatait jeleníti meg

PAT

Csak azokat az állományokat és kon>vtárakat listázza ki, amel>ek megfelelnek a megadott mintának A kulcsszót rövidítheted 'P'-vel A kulcsszó kibővíti pár lehetőséggel az AmigaDOS helyettesítő mintákat

SL'B

A kulcsszó után egy füzért kell megadnod, amelyet, ha tartalmaz szóközt, idézőjelbe kell tenned Ez a kulcszó megkeresi a megadott füzér előfordulását a könyvtár-, vagy állománynevekben Amelyek a mintának megfelelnek, azokat listázza ki.

SINCE

A kilistázás nem név vag) minta, hanem az utolsó módosítás dátuma szerint történik Azokat a bejegyzéseket listázza ki, amel>ek a megadott dátum óta lettek módosítva Az ennél oregeb allomámokat nem listázza ki A dátumot az aktuális formátumban kell megadnod (lásd ott)

UPTO

A 'since' kulcszó ellentéte A megadott dátum előtt módosított bejeg>zéseket listázza ki

FILES

Csak a megadott útvonalon - vag} aktuális könyvtárban lévő - állomamokat listázza ki. könyvtárakat nem

TO

A listázás céljának megadhatsz eg\ állomán>t vagy eg> készüléket is nem csak a konzolt Ha egy létező állomán>t adsz meg célnak, a? abban lévő adatok elvesznek Ha a létező állomány védelmi bitje be van kapcsolva, nincs effektus Ha a listát ki akarod n>omtalni. akkor a Pit ' készüléket nevezd meg

DATES, NODATES

Az utolsó módosítás dátumát is kilistázza, vag} sem

QUICK

Csak a neveket listázza ki egyenként sort emelve E/t a kulcsszót pl a 'dates'-szel kombinálva, csak a neveket és a hozzájuk tartozó dátumot listázza ki

KEYS

Megieleníti a? állomán> vag> kon>vtárfcili-^ első blokkjának a számai

SORT

Alfabetikus sorrendben jeleníti meg a bejegyzéseket

BLOCKS

Az állományméreteket nem bájtban, hanem blokk számban jeleníti meg

NOHEAD

Nem jeleníti meg a listázás után kiírt lábjegyzetet (összegzést), mint-

'xxx files - xxx directoryes - xxx block used'

LFORMAT

A listázás formátumát szabályozhatod a kulcsszó segítségével Ez szknpt állományok készítésekor ideális, hiszen nem kell leírnod pl ötvenszer egymás után, hogy 'Type állomány', ha egy könyvtár állományainak tartalmát akarod kiíratni, lásd a példáknál[1] Egy különleges karakterekből álló füzért kell megadnod, mely szerint a listázás történni fog

%S állománynév

%S%S útvonal/állománynév

OS 2.x-töl:

%A védelmi bitek

%B állományméret blokkban

%C az állományhoz tartozó megjegyzés

%D az utolsó módosítás dátuma

%E csak az állománynévből a kiterjesztése

%F a teljes útvonal (kotetnévvel együtt)

%K a kezdő blokk száma

%L az állományméret bájtban

%M az állománynév a kiterjesztés nélkül

%N az állomány neve

%P a relatív útvonal (az aktuális könyvtártól)

%T az utolsó módosítás ideje

Környezeti változók:

A parancs ua 'dateformat' változót használja, mint a Date parancs Ha ez nem lett meghatározva, vagy illegális értékeket tartalmaz, akkoi az alap AmigaDOS formátum az érvén}es (lásd a Date parancsnál)

Példák

List lformat "type %S%S"

Minden sorban, a 'type' szó után - szóközzel elválasztva kiírja az aktuális konwtarban lévő állományokat

List Dfl:#?.c since wednesdaj

A 'Dfl ' készülék gyökérkönyvtárában lévő összes ' c' kiterjesztésű állományt kilistázza, ameljek később lettek létrehozva, vagy módosítva, mint kedd éjfél

List stuff#? QUICK DATES UPTO 16-nov-67 TO Ram:t/stufHist

Az összes olyan állományt (nevével és dátumával) kiírja a 'Ram t' útvonalon lévő 'stufflist' állományba, amelyek az aktuális könyvtárban vannak, a 'stuff füzérrel kezdődnek és az utolsó módosításuk vasrv készítésük dátuma 1967 nov 16 előtti

List

Kilistázza az aktuális könyvtár összes állományát

List ke>s **to Prt:;** vag> **List** > **Prt: keys**

Kilistázza az aktuális könyvtárban lévő állományokról a szokásos infókat a blokkszámmal együtt, és a listát a konzol helyett a nyomtatóra küldi

LOADLIB (csak 1.3)

formátum **Loadlib [< útvonal >/]kon>vtár.library**

Explicit módon betolt a memóriába eg> Amiga könyvtárállományt A 2 x-es OS-lől kezdve nem kell vele foglalkozni. A lemezes rendszereken használatos, amikor nem tudod az összes könyvtárat - helyhián} miatt - a bootlemez 'libs' könyvtárában tárolni akkor a memóriába máshonnan is betolthetsz egy szabván) Amiga kon>vtármodult (A Fejsz kedvéért a könyvtárak különböző függvényeket tartalmaznak, amelyeket a programok többsége igencsak e'lénken használ A szabvány Amiga rendszerkönyvtáraknak a Libs készüléken, vagy a bootlemez Libs könyvtárában van a helyük)

Példa

LoadLib Dfl:Libs/arp.librar>

Ezután ha a bootlemezedről ez hián>zik - használhatják az általad indított programok az 'arp librar>'-t, és nem írják ki mindig, hogy ' need arp hbrary, version xx \x ' (jobban mondva, csak akkor írják ki, ha egy magasabb verziószámúra van szükségük)

LOADWB (1.3, *2.x,* 3.x - C:)

formátum **LoadWB [opcidk]**

sattotv **-DEBUG/S,DELAY/S,CLEANUP/S,NEWPATH/S**

A parancs betölti a Workbench grafikus felhasználói felület kezeléséhez, megjelenítéséhez szükséges funkciókat, és elindítja azt Normális esetben ez a parancs a startup-sequence-ben kell, hogy legyen, így a WB a gép bekapcsolása vagy reset után automatikusan elindul

OS 1 3 alatt, ha már futó WB-nél indítod a parancsot, akkor újraimcializálja a WB-t Ugyanez OS 2 x felett, egy hibaüzenetet eredményez, amely elmondja, hogy a WB már fut Itt a WB menü 'update all' (mindent frissít) poncával tudod a **WB-t** újrainicializálni

DELAY

A progiam betöltése után tart egy három másodperces szünetet Ez idő alatt az összes lemezes tevékenység befejeződik Az AmigaDOS képes arra, hogy egeszeire több állományműveletet végezzen, de ez hajlékonylemezeknél annyira lelassítja a betöltést, hogy egyszerűbb ilyenkor egy kicsit kiváratm a végrehajtást

-DEBUG

Az opció látható hatása eg> teljesen uj menü hozzáadása a WB menüihez, amel) ket opciót tattalmaz 'Debug' (> =2 x 'ROMWack') és 'Flushhbs' A 'Debug' vag> 'ROMWack' fejlesztőknek szól és egy nyomkövető programot aktivál fejlesztők részére (Csak pár szóval ez lehetővé teszi hogy az Amiga memónáiában turkálhass a soros porton keresztül egy másik számítógéppel Ha érdekel, tanulmányozd a fejlesztői dokumentációt[1]) A 'Flushhbs' opció használatával pedig a memóriából eltávolíthatod mindazon szabványos Amiga könyvtárakat (hbrary), amelyeket a rendszei pillanatnyilag nem használ, csak a helyet foglalják

OS 1 3-nál nem használhatod egyszerre a Delay es a Debug opciókat

Csak OS 2 x folott

CLEANUP

Az opció hatása megegyezik a WB Windows menüjének CleanUp opció|ával Rendet rak

NEWPATH

Módosíthatod a WB által használt útvonalat. A WB alapként azt az útvonalat használja, amelyet a LoadWB parancsot indító Cli-től vagy Shelltől örököl. Ezt az útvonalat automatikusan kijelöli bármelyik ikonnal indított Cli-hez vagy Shellhez. De a parancs opciójával lehetőséged van ennek az útvonalnak a megváltoztatására.

Példák:

LoadWb delay

EndCli >NU:

Ez a szkriptrészlet betölti a Workbenchet, vár három másodpercet, majd lezárja a Cli-t.

LoadWb -debug

Betölti a Workbenchet és aktiválja a nyomkövető menüt.

Path Sys:álIományok add

LoadWb newpath

A szkriptrészlet az útvonalakhoz hozzáadja a 'Sys:állományok' könyvtárat és betölti a Workbenchet a 'newpath' opcióval. Ezután, ha egy új Shell vagy Cli ablakot nyitsz ikonnal, ahhoz ezt az útvonalat jelöli ki.

LOCK (1.x, 2.x, 3.x - C:)

íotmátum: **Lock < meghajtó > [ON|OFF] <jelszó >**

sabloa: **DRTVE/A,ON/S,OFF/S,PASSKEY**

OS 1.x -nél engedélyezi vagy letiltja egy FFS formátumú meghajtó írásvédelmét. OS 2.x-től fölfelé szintén, de beleértve minden fajta lemezegységet, még a hajlékonylemezeseket is. Egy írásvédett lemezre írni csak a parancs újabb kiadásakor lehet, vagy az Amiga újraindítása után.

meghajtó

A neve a meghajtónak, partíciónak, vagy lemeznek. OS 1.3-nál csak FFS egység neve lehet, 2.3-tól fölfelé bármelyik (rendszerint, ha egy hajlékonylemezes meghajtóra küldesz egy parancsot, akkor az csak a benne lévő lemezre vonatkozik). A Lock parancs azonban a kiadása után minden, a meghajtóba helyezett lemezre vonatkozik, amíg ellenkező értelmű parancsot nem adsz, vagy újraindítod a rendszert.)

ON|OFF

A kulcsszó kapcsolja be (Lock on), vagy ki (Lock off) az írásvédelmet a megadolt egységen. A kulcsszavak elhagyhatók.

jelszó

1.2 OS-nél a jelszó maximum négy karakter hosszú lehet. 1.3-tól kezdve bármilyen hosszú (azért ne vidd túlzásba). A jelszó bármilyen szövegfüzér lehet, amit az AmigaDOS elfogad, és ugyanazok vonatkoznak is rá, mint egy szabvány AmigaDOS szövegfüzérre (ha szóköz van benne, idézőjelbe kell tenned, stb). Bármilyen hihetetlen, de az írásvédelmet ugyanazon jelszó kiadásával lehet engedélyezni, amivel letiltottad.

Példák:

Lock Dhl: on satum ; vagyLock Dhl: satum

Lock Dhl: off satura; Lock Dhl: satura

Az első parancs bekapcsolja az írásvédelmet a 'Dhl:' egységen, és az írásvédelem kikapcsolását a 'saturn' jelszó megadásához köti. A második parancs kikapcsolja az eszköz írásvédelmét, úgy hogy megadja a helyes jelszót.

MAGTAPE (csak 2.x és 3.x - C:)

fotmáium Magtape IDEVICF < megható >] [UNIT <eg>ségszám>] [RET|REW|SKIP]

satton DEVICE/K,LINIT/N/K,RET=RETENSION/S,REW = REWIND/S,SKIP/N/K

A parancsot az A3070 és más szalagos háttértárolók vezérlésére használhatod A szalagos háttértárolók elavult eszközök, a hang-, vagy videókazettákhoz hasonlóan szekvenciálisán tárolják az adatokat (kb mint a C64-es magnója) A parancs opciói is hasonlatosak egy magnó nyomógombjaihoz előre-, vagy visszacsévélés stb

DEVICE, UNIT

Két kulcsszó, amelyet a meghyajtónév és egységszám megadásához használhatsz

meghajtó

A meghajtóprogram neve, amelyet használni akarsz Alapban ez a szabvány Commodore 'scsi device', de ha neked a szkázi kárt>ádhoz más meghajtóprogramot mellékeltek, nincs akadálya, hogy azt használd

egjségszám

Az egjségnek a száma Alapértelmezésként a szalagos egység a 4-es és a Commodore 'scsi device'-t használja Az A3070 szalagos egység g\ánlag erre-az értékre van állítva

RET

Ez a retension szó rövidítése, és aztjelenti, hogy a szalagot a végéig tekeri, majd vissza az elejére

REW

A rewmd szó rövidítése Jelentése, hogy az elejére tekeri a szalagot

SKIP <szám>

A megadott számú állománnyal a vége felé tekercseli a szalagot

Példa

Magtape de^ice gvpscsi. device unit 2 revt

Az Amigádban lévő GVP szkázi kontrollerkártyához második egységként csatlakoztatott szalagos háttértárolóban lévő szalagot az elejére tekercseli

MAKEDIR (1.3, 2.x, 3.x - C:)

fotmáium **Makedir[<űtvonal/>]<kon>vtár> [továbbikonyv tárak]**

sab\on **NAME/M**

A parancs eg> új könyvtárat készít a megadott útvonalon, a megadott néven Elméletileg nincs limitálva az egy paranccsal készített könyvtárak száma, de nem használhatsz joker karaktereket

útvonal

Az az elérési út, amel>nek végén szeretnéd létrehozni az új könyvtárat

könyvtár

Az új könyvtár neve ez lesz

"PéVdáV

MakeDir munka

Az aktuális kon>vtárban létrehoz egy 'munka' nevű könyvtárat

MakeDir munka munka/progr munka/rajz munka/szoveg munka/guide

Az aktuális könyvtárban létrehoz egy 'munka' nevű könyvtárat, majd ebben szép sorban egy-egy 'prOgr', 'rajz' 'szöveg' és 'gutde' nevű könyvtárat

MAKELINK (csak *2.x* és 3.x - C:)

íotmátum **MakeLink [FROM] < forrás > [TO] <cél> [HARD] [FORCE]**

sabkm From/A,Tb/A,HARD/S,FORCE/S

Amikor egy program egy állományt keres, átirányíthatod a keresést egy másik állományra Pl a régebbi AmigaGuide formátumú állományok lkonparaméterezésében alkalmazásként *ar* AmigaGuide nevű program szokott lenni, azonban manapság már mindenki a MultiView-t használja Ekkor átirányíthatod, hogy ezek az állomán>ok ez utóbbit használják Fizikailag ez úgy történik, hogy a 'cél' állományt a 'forrás' helyére másolja, a 'cél' nevén

A parancs használata esetén két probléma szokott felmerülni az egyik, hogy nem irányíthatod át a keresést egy másik eszközre vagy partícióra, a másik a könyvtár átirányításnál szokott lenni

A parancs csak akkor működik, ha a forrás állomány, vagy könyvtár nem létezik a megadott útvonalon, különben kiírja, hogy az objektum már létezik

FROM < forrás >

Annak az állománynak a neve, amely helyett egy másikat akarsz ezek után használni

TO <cél>

Annak az állománynak a neve, amelyet ezekután használni akarsz egy másik helyett

HARD

A jelenlegi verziókban nincs jelentősége, mert azt jelentene, hogy mindkét állomány ugyanazon az egységen, vagy partíción van Jelenleg a parancs nem támogatja az SOFT opciót, amely különböző partíciók közötti átirányítást is engedélyezné (A fejlesztési tervben benne volt, csak valahogy kimaradt)

FORCE

Az opció teljes könyvtárak átirányítását engedélyezi Ne nagyon használd, mert bizonjos esetekben osszekuszálódhatnak a dolgok

PéVdáV

MakeLink C:AmigaGuide Sys:Utilities/MultiView

Makelink C:More Sys:Utilities/MultiView

Az első parancs esetén, ha egy állomány az AmigaGuide-ot keresi, ezután a MultiView-t fogja megtalálni, a másodiknál pedig a More helyett használja (Tulajdonképpen a MultiView egj egy másolatát elhelyezi a C egységben 'More' és 'AmigaGuide' néven)

MOUNT (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum **Mount** < egység > **[FROM** <állománjnév>]

sab\otv DEVICE/M,FROM/K

Amikor a rendszer elindul, csak pár egységet lát További egységeket és készülékeket - amelyek lehetnek fizikai, vagy logikai egységek a Mount paranccsal fűzhetsz a rendszerbe Logikai egységek a Speak , a Pipe , a Ser , vagy az Aux Az Assign parancs segítségével nézheted meg, vagy távolíthatod el ezeket, mint s/abvány rendszer készülékeket

Mielőtt a Mount parancsot használod, készítened kell egy szöveges állományt (vagy meg kell győződnöd a meglétéről), amelyben le vannak írva a mountolni kívánt egység lényeges jellemzői Ennek az állománynak OS 1 3 nál a 'Sys/devs' könyvtárban kell lennte és 'MoiintLISt' a neve ITlg OS 2 x-től kezdve a 'Devs DosDrivers' könyvtárban Ez(ek) szöveges állomány (ok), melyek karakterisztikájukban nagyon hasonlítanak egy C nyelvű forráshstára A 'Dosduvers' könyvtárban általában készülékenként kulon állományban vannak a meghatározások, amelyek automatikusan beláncolják a rendszerbe a hozzájuk tartozó készüléket, mihelyst a Workbench betöltődik

A mountlistákban használatos kulcsszavak

handler= A készülék kezelő állományának neve (Devs vagy **L**)

ehandler= A környezeti kezelő állomány neve (Prefs/Env Arc)

files>stem= Az állományrendszer állomán)a (Devs vagy **L**)

device= A készülék meghajtónak neve (Devs)

priority= A készülék prioritása Kezelőnél tipikusan 5, állomány rendszernél pedig 10

unit= A készülék egységszáma (DfO 0, Dfl - 1)

flags = Az OpenDevice hívás beállítása (rendszerint 0)

surfaces= A felületek száma (floppynál pl 2)

blockspertracks = A blokkok száma egy sávon.

reserved= Hán> blokkot használ bootblokknak (2)

prealloc= Hány blokkot tart fent a partíció végén (néhány PC vmyó használja, egyébként 0)

interleave= Nem a **fizikai**[1]

lowc>l= A kezdő sáv száma

highcyl= Az utolsó sáv száma Az ossz sávszám = highcyl - lowcyl + 1

stacksize= A készülék pufferének mérete

buiïnem type= A készülék puff erének memónatípusa

0 vagy 1 bármilyen

2 vagy 3 chip

4 vagy 5 fást

mount= Ha ez pozitív szám, akkor az egység kezelője, vagy meghajtója betöltődik a mountoláskor, egyébként csak az első hivatkozáskor

maxtransfer= Az egyszerre átvihető blokkok száma

mask= Egy speciális maszk, amit DMA átvitelnél használ az egység

globvec= Ha az egység kezelője BCPL-ben lett írva, szüksége van egy általános vektorra Ha a kezelő C-ben vagy Assemblyben íródott, il>esmire nincs szükség

startup= Egy füzért ad át induláskor a kezelőnek, meghajtóprogramnak vagy állomány rendszernek

bootpri= Eg> készülék indítási prioritását határozza meg, amennyiben arról indítható a rendszer Ez a szám -129 es 127 kozott lehet -129 esetén a készülékről nem indítható a rendszer

dostjpe= A készülék állományrendszerének formátumátjelző szám

baud= A soros készülék sebessége bit per másodpercben

controll= A soros készülék kontroll paraméterei (8N1, 7E1)

forceload= A rendszer ellenőrizze az erőforrások listáját vagy sem, mielőtt betölti az állomán>- iendszeit

& Mount patancs opciói

egység

A megadott néven fogja a készüléket beláncolm a rendszerbe (Ser , Aux , stb)

FROM

Az ezután megadott állománynévből fogja betölteni a készülék, vagy egység paramétereit Ha a kulcsszót és az állománynevet elhagyod, 1 3-as rendszernél a mountlistában fogja keresni a paramétereket, 2 x-es rendszer fölött pedig a 'Devs DosDrivers'-ben

STARTPROC

Csak 1 3-nal Rendszerint eg> mountolt egjség a kezelőjét csak az első hivatkozáskor tölti be A kulcsszó használatával a mountoláskor egyből a kezelőt is betölti

Pelda

Mount Pipe:

A 'Pipe ' nevű egységet belancolja a rendszer egységei közé

MOVE (csak 1.3 - C:)

fotmalum **Move [FROM] < [títvonal/]állománj > [TO] < útvonal[/másik_név] >**

sablon **FROM/A,TO/A**

A Move parancs hasonló a Rename parancshoz, de tud állományokat mozgatni konjvtárak, vagy készülékek kozott A parancsot használhatjuk A Copy és a Delete parancsok kombinációja helyett is, de azonos készüléken a Move nagyságrendekkel gyorsabb A parancs a 2 x-es fölötti rendszerekből törölve lett, ettől még nyugodtan használhatod

Pél&aV

Move 1#? kezdet*vég

A parancs átnevezi az aktuális könyvtár minden olyan állományát, amelyik T betűvel kezdődik, mégpedig ugy, hogy a név elején lévő T-et kicseréli a 'kezdet' füzérre, a név többi részét megtartja, majd a végére illeszti a 'vég' füzért (pl 'lnév' eseten 'kezdetnevvég' lesz)

Move Dfl:források/#?.cpp Archívok:források

A 'Dfl források' könyvtárból az összes C++ forrásállományt átmozgatja az 'Archívok források' könyvtárba, az eredeti nevükön

NEWCLI (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

íotmatum **Newcli [< készülék: >hpoz/vpoz/széles/inagas/tétel] [FROM < állomány >]**

sablon **WINDOW, FROM**

A parancs nyit egy új Ch ablakot a képernyőn felhasználói I/O és állomány műveletek, vagy programfuttatás céljából Az ablak egy szabványos rendszerablak, pl ugyanazok a gombjai vannak, mint más ablaknak fogósáv, előtérbe-, háttérbehelyező, ill méretező gombok, és OS 2 x-től kezdve zoom és bezáró gombok

Az 1 3-as rendszernél max 20 Ch ablakot nyithatsz 2 x től kezdve a Ch ablakok számának csak a memóriád szab határt Minden Ch ablak a másiktól teljesen elhatárolódva működik és salát környezetet használ Bizonyos paramétereket azonban orokol az indító Chtől

Onmdgdbdn megadva a parancs az előre beállított paraméterek szerinti méretű és pozíciójú ablakot nyit magának

készulék:hpoz/vpoz/széles/magas/tétel[/opciók]

Alapesetben ez a 'Con ', vagyis konzol készülék Annak sincs akadálya, hogy ettől eltero készüléket használj, pl Aux , vagy NewCon

Megadhatod az ablak bal felső sarkának vízszintes, ill függőleges pozícióját, a szélességét, valamint a tételsorában megjelenő szöveget, ha az alapbeállítások nem tetszenek

hpoz

A vízszintes pozíciója az ablak bal felső sarkának (0)

vpoz

A függőleges pozíciója az ablak bal felső sarkának (0)

széles

Az ablak szélessége (... 90, max 640)

magas

Az ablak magassága (min 25, max 256)

tétel

Egy tetszőleges füzér

opciók

Csak OS 2 x tői (autó, close, backdrop, noborder, nodrag, nosize, simple, smart, wait)

FROM állomány

A megnjitm kívánt Ch ablak specifikációit egy előre elkészített állományban is meghatározhatod Elvileg ez a 'S Ch-Startup' lehet Ez egy szabvány AmigaDOS szknpt állomány kell, hogy legyen

Peldak

NewCli Aux:

Egy új Ch-t indít, amely az I/O műveletekhez a soros portot használja Ne felejtsd el, hogy előtte az Aux készüléket mountolnod kell[1]

NewCli Con://150/150/enyim_cli

Elindítja a Ch-t, az ablakát a képernyő bal felső sarkába rakva Az ablak mérete 150 pixel mindkét dimenzióban és a tételsorában jó magyarsággal az 'enyim_ch' felirat díszeleg

NEWSHELL (1.3 Alias) (2.x, 3.x - belső)

totmátum **Newcli [<készulék: >hpoz/vpoz/széles/magas/tétel[/opciók]] [FROM <állomány >]**

saUotv **WINDOW, FROM**

Egy, a Ch-nél magasabbrendtí parancssoros felületet nyit meg, amit Shellnek hívunk A látható megjelenítése a képern>őn ennek is egy ablak

1 3-as rendszernél nem sokban különbözik a Ch tői (mivel az Alias paranccsal abból lett létrehozva), 2 x rendszereknél azonban kibővültek a funkciói

A kulcsszavak és hatásuk megegyeznek a Ch címszónál tárgyaltakkal, kivéve, hogy a 'Con ' készülék helyett a 'NewCon ' készüléket használja

PATH (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

íotmátum **Path [<kon>vtár>] [ADD | RESET | REMOVE] [QUIET]**

sablon **PATH/M,ADD/S,SHOW/S,RESET/S,REMOVE/S,QUIET/S**

A paranccsal megnézheted íll módosíthatod azokat a keresési útvonalakat, amelyeket a számítógép állománjműveletek esetén végignéz eg> útvonal nélkül megadott futtatható állománjt keresve. Alapérteimezesként az AmigaDOS az aktuális könyvtárat és a C logikai készüléket nézi meg

könyvtár

Annak a könyvtárnak a pontos és teljes útvonala, amelyet a keresési útvonalak közé fel akarsz venni Használhatsz joker karaktereket is, ekkor az első a behelyettesítésnek megfelelő könyvtárat veszi fel

ADD

Ezzel az opcióval adhatsz új útvonalat a keresési útvonalak listájához

SHOW

Kilistázza az aktuális útvonalak listáját Ugyanígy viselkedik a parancs önmagában megadva is

RESET

Visszaállítja az alap elérési útvonalakat Aktuális, és C

REMOVE

Csak 2 x rendszertől[1] A keresési útvonalak listájából törölhetsz egyet vagy többet Az alapértelmezésű keresési útvonalakat (aktuális, C) nem törölheted

QUIET

Nem létező könyvtár nem rakja ki a figyelmeztetést, ha ezt a kulcsszót használod

VéVdáV

PathaddDfl:Df2:

A keresési útvonalakhoz hozzáadja a 'Dfl ' és a 'Df2 ' egységek gyökérkönyvtárait is

Path add Dh2:b#?

A keresési útvonalak listájához hozzáfűzi a 'Dh2 ' egységen lévő első ol>an könyvtárat, amelynek 'b' bertűvel kezdődik a neve

PROMPT (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

iotmátum **Prompt < emlékeztető >**

Promptnak hívjuk azt a szöveget, amely egy CLI, vagy Shell ablakban jelzi, hogy a folyamat felhasználói szövegbevitelre vár 1 x OS nél alapesetben ez egy szám és egy jobbra mutató kacsacsőr (1 >), 2 x-től kezdve az útvonalnév, és egy kacsacsőr jobbra (készülék könyvtár >)

emlékeztető

Egy bármilyen szabvány AmigaDOS füzér, amelyet ezután promptként kirak a DOS Ezenkívül használhatsz néhány helyettesítő füzért is, melyek a következők

%S

Az aktuális könyvtár az útvonalával együtt

%N

Az aktuális folyamat száma %R

Az utolsónak futtatott program visszatérési értéke (> =2 x)

Az alapbeállítasu prompt Cli-nél a '%N>', míg Shellnél a '5?S> ' (Az 'S Shell-Startup' állományban van az alapbeállítás)

PéVda

Prompt "AMIGA task: %N, útvonal: *%S,* inputra várok: > "

A Shell vagy Cli ablak promptja ezentúl a következő lesz 'AMIGA task < taszk_szám >, útvonal < útvonal >, inputia várok > '

Prompt "DATE > "**

A prompt ezentúl kijelzi az aktuális dátumot és az időt is valahogy íg> 'vasárnap 01-jan 7802 03 5'S >' A füzérben lévő két fordított aposztróf az ASCII #96 kódú karakter nem az 'alt+a' (Angolul 'back tick' nek hívják és az AmigaDOSban kiemelt szerepe van jelesen a kozcjuk foglalt parancs eredményét adja vissza) A '*' (csillag) karakter jelen esetben azt jelzi a DOSnak, hogy minden prompt kiíratáskor hajtsa végre az előtte lévő parancsot

PROTECT (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum **Protect [FILE] < állomány >_f ADD | + | SUB | -] fS | P | A | R | W | E | D] [ALL] [QL1ET]**

sablon **FILE/A,FLAGS,ADD/S,SUB/S,ALL/S,QUIET/S**

A parancs segítségével határozhatod meg egy vagy több állomány védelmi bitjeinek állapotát A **védelmi bitek a? allomanvok** egv-eev lőllemL^ő tulajdonsadat hntám^nV *vngy j~t~™t,u* n-.^g

H (hidden) Az allomán> elméletileg nem listázható (jelenleg az AmigaDOS ezzel nem foglalkozik)

A (archived) Az alloman>rol backup, masolo, vagy archiváló programmal másolat készült Eg>es másoló, backup, és tömörítő (archiváló, mint Lha, Lzx) programok előszeretettel állitgat)ák ezt a bitet

P (pure) Az állomány rezidenssé tehető a Resident parancs segítségével

S (scnpt) Szöveges állomány, mely bizonyos szintaktika szerinti parancsokat, egyebeket tartalmaz

R (readable) Az állomány tartalma megjeleníthető

W (writeable) Az állomány tartalma módosítható

E (executable) Az állomány a Run paranccsal, vagy anélkül végrehajtható

D (deletable) Az állomány törölhető

Ezek a védelmi bitek szépek és jók, de rendszerint csak az AmigaDOS (vagy az sem) foglalakozik az állapotukkal A korszerű állománykezelő, és/vag> archiváló programokban opcionálisan kikapcsolható a figyelésük és kezelésük

A védelmi bitek állapotát a List parancs mutatja meg (Ha a megfelelő betűt megjeleníti, a bit be van kapcsolva, egyébként ki)

FILE állomány

A kulcsszó (elhagyható) után meg kell adnod egy állomány nevét és - ha szükséges - az útvonalát Használhatod az AmigaDOS szabvány joker karaktereit is

S|P|A|R|W|E|D

A megfelelő védelmi bit betűjele, amit állítani akarsz.

ADD| +

A felsorolt védelmi biteket bekapcsolja

SUB|-

A felsorolt védelmi biteket kikapcsolja

ALL

Csak OS 2 x felett Rekurzív kiválasztásnál használható, a kijelölt könyvtár összes állományainak, és az alkönyvtárak állományainak is állíthatod a védelmi bitjeit

QUIET

Nem jeleníti meg a parancs végrehajtásakor a bitek új állapotát

"Példák

Protect #?.cpp -d

Az aktuális könyvtár összes C+ + forráslistájának a 'd' védelmi bitjét kikapcsolja

Protect #? +se

Az aktuális könyvtárban az összes állomány 's' és 'e' bitjét magasra állítja

QUIT (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

íotmátum **Quit [< visszatérési_kód >]**

sablon **RC/N**

A parancs segítségével befejezheted egy AmigaDOS parancsállomány végrehajtását Ha egy számszerű értéket is megadsz argumentumként, akkor a parancsállomány visszatérési értéke az lesz

visszatérési_kód

A szkript ezt az értéket adja vissza az őt indító folyamatnak Ha ez nagyobb, mmt a Failat paranccsal beállított hibakódhmit, akkor hibaüzenetet kapsz 'Quit failed returncode [visszatérési_kód]'

Peldák

Quit

Quit 12

Az első esetben simán befejezi a végrehajtást, a másodikban pedig 12 értékű hibakódot ad vissza

RELABEL (1.3, 2.x, 3.x - C:)

fotmátum **Relabel** < **meghajtó** > **<újnév>**

sablon **DRIVE/A.NAME/A**

Egy egység kotetnevét módosíthatod a parancs segítségével Egy meghajtó a kotettievét általában formázás (Formát) és lemezmásolás (DiskCopy) alatt kapja Néha azonban szükséges lehet ennek megváltoztatására

meghajtó

A meghajtó neve pl DfO , DhO , stb

djnév

A meghajtó új kötet neve Erre ugyanazok vonatkoznak, mint a s/abvány AmigaDOS bejegyzésnevekre Maximum 30 karakter hosszű lehet, nem tartalmazhat kitüntetett karaktereket, ha szóköz van benne, idézőjelbe kell tenned, stb (kettőspontot ne teg>él a végére')

í&da

Relabel DfO: "Enyim Workbench"

A 'DfO '-ban lévő lemez kotetneve 'Enyim Workbench ' lesz

REMRAD (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum **Remrad** < egység > **[FORCE]**

sablon **DEV1CE, FORCE/S**

A parancs segítségével egy kotott méretű ramlemezt - un Rad egységet - távolíthatsz el a rendszer lemezegységei kozul A Rad egy speciális ramlemez, amely szoftver reset után is megőrzi a tartalmát, a mérete kotott, majdnem mindenben úgy viselkedik, mint egy szabvány lemezegység, tehát formázhatod, indítólemezzé teheted (A gép kikapcsolása nélkül csak a RemRad parancs segítségével szabadulhatsz meg tőle)

egység

A 2 x-es OS-től kezdve több Rad lemezed lehet, ezzel a paraméterrel határozhatod meg, melyiket akarod torolni a készuléklistából

FORCE

A Rad -tói elég nehéz megszabadulni, de ha hivatkoztál rá, vagy 'assignoltad', akkor még nehezebb A parancsot ezzel az opcióval használva, a használatban lévő Rad -ot is törölheted és nem kapsz 'Device in use', vagy ennek megfelelő üzenetet

Példa

RemRad force

A készuléklistából eltávolítja a Rad bejegyzést, még ha az használatban van is A következő reset után el is tűnik

RENAME (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum **Rename [FROM] < forrás > [TO|AS] <cél> [QUIET]**

sab\oti **FROM/A/M,TO = AS/A,QUIET/S**

A paranccsal átnevezhetsz vagy átmozgathatsz egy vag> több állomán>t, illetve kon>vtárat

FROM forrás

Annak az állománynak a neve - ha kell, az útvonalával együtt -, amelyet át akarsz nevezni A kulcsszó elhagyható

TO|AScéI

Az állomány új neve Ha itt más útvonalat adsz meg, mint a 'forrás'-nál, akkor a parancs átmozgatja az állományt az új útvonalra (az eredetit letörli), hasonlóan a Move parancshoz Ha il>en néven már létezik állomány a megadott útvonalon, akkor a parancsot nem hajtja végre

QUIET

Csak OS 2 x-től A parancs nem jeleníti meg a végrehajtás menetét

íéldák

Rename egj_állomány másik_állomány

Az aktuális könyvtárban lévő 'egy_állomány' nevű állományt átnevezi 'másik_állomány' nevűre

Rename egy_ állomány DfO:állománjok/másik_állomány

Az aktuális könyvtárban lévő 'egy_állomány' nevű állományt átmozgatja a 'DfO állományok' útvonalra 'másik_állomány' néven

REQUESTCHOICE (csak 3.x - C:)

totmáium **RequestChoice < tétel > < szöveg > <gombok> [PUBSCREEN <képernyó">]**

sablon **TITLE/A,BODY/A,GADGETS/M,PUBSCREEN/K**

A parancs segítségével AmigaDOS, vag> ARexx szkriptekből lehet megjeleníteni egy kérdező ablakot Amikor a felhasználó kiválaszt egy gombot, a parancs a gomb számával tér vissza, amelyet a kornj ezeti változók segítségével kérdezhetünk le

tétel

Az itt megadott szöveg jelenik meg a kérdező tételsorában A paraméter nem maradhat el, ezért ha semmilyen tétel szöveget nem akarsz megjeleníteni, akkor egy üres füzért kell megadnod

szöveg

A kérdező szövege a kérdés, amit fel akarsz tenni a felhasználónak, stb Pl „Komol>an le kívánod torolni a DhO tartalmát?" Ezt a paramétert sem hagyhatod ki[1] Ha nem akarod megadni, szinten egy üres füzért (' ') kell használnod (érdekes lehet egy tétel és szöveg (és gombok) nélküli kérdező) A szöveget nem muszáj eg} sorban megjeleníteni ahol a '*n' karakterekkel találkozik a parancs, ott a sort leton

gombok

Azokat a szavakat sorolhatod fel itt egymástól '|' karakterrel elválasztva amelyeket viszont szeretnél látni, mint a gombokban lévő szöveget Amikor a megjelenő kérdezőben ezután a felhasználó eg> gombot kiválaszt, ennek a gombnam a sorszámát fogja visszadni a parancs A gombok szépen sorban, balról jobbra fognak megjelenni, a kérdező szélességében egyenletesen elosztva A bal szélső gomb az 1 számú, a mellette lévő a kettes és így tovább A kivétel az utolsó (a kérdező jobb szélén levő) gomb, amelynek értéke 0 (így kényelmesebb a 'mégsem', 'nem' és 'kilépés' (cancel, no, quit) opciók kezelése)

PUBSCREEN

Az opció segítségével bármely létező nyilvános képernyőn megjelenítheted a kérdezőt, csak a képernjő nevét kell a kulcsszó után megadnod A legtöbb program 'about -ja tartalmazza a program képernyőjének nevét, ha mégsem, akkor más úton is megtudhatod

Példák

Set number 'RequestChoice " " "Válassz egy számot:" "112131410"

Echo "A választott szám a : $number"

Ez a szkriptrészlet kitesz egy kérdezőt, melyből gombnyomással kiválaszthatsz egj neked tetsző számot 0-4-ig A kiválasztott számot ezután az Echo parancs segítségével megjeleníti

```
Set continue 'RequestChoice szkript "Folytassam???" "Igen| Nem"'
If val $continue EQ 0
Echo "Ok! Vége."
Quit
Endlf
Echo "Folytatom..."
```

A szkriptrészlet megkérdezi a felhasználót, hogy folytassa-e a végrehajtást A választól függően befejezi vagy folytatja

REQUESTFILE (csak 3.x - C:)

formátum RequestFile [< további opciók >]

saUon DRAWER, FILE/K, PATTERN/K, TITLE/K, POSITIVE/K, NEGATIVE/K, ACCEPTPATTERN/K, REJECTPATTERN/K, SAVEMODE/S, MULTISELECT/S, DRAWERSONLY/S, NOICONS/S, PUBSCREEN/K

A parancs segítségével a szabván} ASL állománykérdezőt jelenítheted meg, amelyből a felhasználó kényelmesen kiválaszthat egy állomán>t vagy konjvtárat A parancs a kiválasztott állomány nevet adja vissza idézőjelek közé foglalva Ha egyszerre több állomány lett kiválasztva, az állomán>ok neveit a konzolra küldi, a visszatérési érték pedig 0 lesz A kérdező 'Cancel' gombjának kiválasztásakor a visszaadott érték 5 lesz, ameljet az 'If Warn' állítassál detektálhatsz A parancs önmagában - kulcsszavak nélkül is kiadható, ekkor egy alap ASL állománykérdezőt jelenít meg Minden kulcsszóhoz tartozik egy alapbeállítás, amit az elhag>ásakor a kiválasztó felhasznál

DRAWER konvvtár

A kérdező a megadott könyvtár tartalmát mutatja az útvonalát az útvonal mezőben megjelenítve

FILE állomány

Az 'állomány' nevű állomány lesz az alapbeálhtású 'kiválasztott' állománj Ha ez nem a gjokéi könyvtárban van, a **DRAWER** kulcsszóval kell megadnod az útvonalát

PATTERN minta

Az állománykérdező csak azokat az állományokat fogja megmutatni, amelyek megfelelnek a kulcsszó után megadott behelyettesítő mintának

TITLE szöveg

Az állomány kiválasztó ablak tételsorában megjelenő szöveg, amely max 30 karakterből állhat

POSITIVE szöveg

A kiválasztó 'Ok' (bal szélső) gombjának szövegét cserélheted ki a kulcsszó után megadottra (pl ha betöltésre használod a kiválasztot, akkor a 'load , ha mentesre, akkor a savc sz-ui natimiud *KÍ*>

NEGATIVE szöveg

A 'Cancel' gomb szövegét cserélheted le

ACCEPTPATTERN minta

Az itt megadott mintát d felhasználó nem változtathatja meg

REJECTPATTERN minta

Az itt megadott mintának megfelelő bejeg>zésneveket az állománykérdező nem fogja megmutatni

SAVEMODE

Az ún mentési módban nyitja meg az állománykérdezőt Ilyenkor a multiselect opció le van tiltva

DRAWERSONLY

Az állomán)neveket ilyenkor nem választhatja ki a felhasználó

MULTISELECT

A felhasználó több állományt is kiválaszthat Ilyenkor a kiválasztás alatt le kell njomni a shift billentyűt is

NOICONS

A kérdező nem mutatja az ikonállományokat, hasonlóan a 'rejectpattern *P* info' használatához

PUBSCREEN képernyő

A kérdező a megadott nevű képernyőn nyílik meg

• Példa

```
UnSet könyvtár
Set könyvtár 'RequestFile DRAWERSONLY'
If "$konyvtár" EQ "*$konjvtár"
Echo "Nem volt kiválasztás"
Else
Echo "A választott könyvtár neve: Skönyvtár"
Endlf
UnSet könyvtár
```

A szknptrészlet megnyit egy állománykérdezőt, amelyben csak a kon>vtárneveket listázza ki, majd ha a felhasználó kiválaszt egy kon>vtárat, azt egy üzenet kíséretében megjeleníti Egyébként kiírja, hogy nem volt kiválasztás

A kiválasztott könyvtár nevét a 'könyvtár' helyi korn>ezeti változó tárolja (A |elen esetben az If nem a RequestFile visszatérési értékét vizsgálja, hanem a változó tartalmát)

RESIDENT (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

formátum **Resident [NAME] < program > [< további_opciók >]**

sab\on **NAME,FILE,REMOVE/S.ADD/S,REPLACE/S,PURE=FORCE/S,SYSTEM/S**

A parancs segítségével betolthetsz a memóriába eg> programot, amely rezidensen ott marad, és hivatkozáskor innen indul el és nem háttértárolóról Ez olyan parancsoknál hasznos, amelyeket többször egymás után kell futtatni (például Directory Opusnál érdemes az Lha-t rezidensen a memóriában elhel>ezni, mert lerövidül az Lha-val tömörített állományok kezelése az "LhaDirDOpus'-on keresztül)

Alapesetben csak olyan programot lehet rezidenssé tenni, amelynek a 'pure' védelmi bitje magasra van állítva Ez a Commodore szabványt használó programoknál rendszerint így van Az, hogy egy program rezidenssé tehető vagy sem, 10-ből 9 esetben le van írva a manuáljában

A parancs önmagában kiadva megjeleníti a rezidens programok listáját

NAME

Opcionális kulcsszó, a rezidenssé kívánt program nevét vezeti be

program

A program neve az útvonalával együtt

REMOVE

A rezidens listából törölhetsz eg> programot az opció segítségével 2 x OS-től kezdve az opció használatával bármely belső parancsot is kikapcsolhatsz

ADD

Elhagyható opció

Replace

Ha a kulcsszó után nem adod meg egy program nevét, kilistázza a rezidens parancsokat Ha egy programnevet is megadsz utána, azt felveszi a rezidens listába Ha ez már létezik ott, akkor azt törli, és az új változatot rakja fel

OS 2 x-től kezdve, ha a megadott program nincs a rezidens listában, a parancs hibakódot ad vissza A 'remove' opcióval kikapcsolt belső parancsot is ezzel az opcióval lehet visszakapcsolni

PURE|FORCE

Az opciók használata kiküszöböli azt a hibaüzenetet, melyet akkor kapsz, ha egy alacsony pure védelmi bitu programot akarsz rezidenssé tenni Figyelj oda, mert csak programállományt szabad rezidenssé tenni, adatot nem[1]

SYSTEM

Az opció használatával letilthatod, hogy egy program törölhető legyen a rezidens listából

PéUáV

Resident D C:Delete

A parancs rezidenssé teszi a 'C ' készüléken lévő 'Delete' nevű parancsot 'D' néven Ha ezután a rezidens 'Delete' parancsot akarod használni, elég csak eg> 'D' betűvel hivatkozni rá

Resident Dir REMOVE

Eltávolítja a rezidens listából a 'Dir' parancsot

RUN (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

íotmauim **Run < parancs > [+ < további_parancsok >]**

saVAoti **COMMAND/F**

A parancs betolt és elindít egy futtatható állományt, amely eg> új (háttér) folyamatban fog futni A parancs leválasztja a programot az ot elindító Ch ről vag> Shellről, tehát azt továbbra J* használhatod

Mivel az új folyamat nem nyit magának konzolablakot, az üzenetek megjelenítésére továbbra is a szülő folyamat ablakát használja Ha teljesen le akarod választani az uj folyamatot, át kell irányítanod annak kimenetét máshová (például > NIL , > PRT)

parancs

Egy futtatható állomány neve ha szükséges - a teljes útvonalával együtt A Run nem elemzi a parancssor tartalmát, azt átadja az elindított folyamatnak

\+ **továbbiparancsok**

Több programot is futtathatsz egyetlen Run paranccsal, ha további programok neveit is megadod a parancssorban egy ' + ' (plusz) jellel bevezetve

Példák

Run Copy forrás cél+

Echo "Másolás befejezve!"

A parancs a háttérhen átmásolia a 'forrás' t a 'cél' ba, maid ha a másolást befejezte, megjeleníti a 'Másolás befejezve!' üzenetet az indító ablakban

Run Execute "Ram:T/szkript"

A parancs a háttérben fogja futtatni a szknptet

Run Dir > Prt: OPT A

A parancs a nyomtatóra küldi az aktuális kon) vtár tartalmát

Run > Nil: Calculator

A parancs elindítja a zsebszámológépet A >Nil azért kell, hogy be tudd csukni az indító ablakot

Run Formát DRIVE Dfl: NAME üres +

Install Dfl: +

Echo "A formázás és installálás befejezve!"

A parancs a háttérben futva leformázza és indítólemezzé teszi a Dfl eszközben lévő hajlékonylemezt, majd szól, ha befejezte

SEARCH (1.3)

fotmatum **[FROM] < könyvtár | minta > SEARCH < füzér > [< további opciók >]**

sablon **FROM/M,SEARCH/A,ALL/S,NONUM/S,QUIET/S,QUICK/S,FILE/S, PATTERN/S**

A parancs segítségével állományokban kereshetsz egy füzért vag> egy mintát Ha megtalálta, a parancs által visszaadott érték 0 lesz, egyébkent figyelmeztető (WARN) kód A keresés alatt használhatod a Ctrl+e és Ctrl+f billentyűzetkombinációkat a keresés abbahagyására, illetve a következő állományba küldésére

A parancs az egyes sorokból csak az első 256 karaktert veszi figyelembe, és a CR karaktert fogadja el sorvég jelnek

2 x OS folott a 'search' környezeti változóban hel>ezi el a keresett füzért, vagy mintát, és a következő kereséskor a parancsot keresett füzér nélkül használva onnan veszi azt

FROM

Elhagyható kulcsszó

könyvtár | minta

Az itt megadott könyvtárban, vagy a behelyettesítő mintának megfelelő állományokban fog keresni

SEARCH

Elhagyható kulcsszó, amennyiben a 'füzér' a parancs második argumentuma

füzér

Ezt fogja keresni a parancs Ugyanazok vonatkoznak rá, mint bármely szabvány AmigaDOS füzérre

ALL

Rekurzivitás bekapcsolása a kerese&t az alkönyvtárakban is elvégzi

NONUM

Nem jeleníti meg a sor számát

QUIET

Nem jeleníti meg a talált sorokat Lopakodó üzemmód

QUICK

A megjelenítéshez egy kompaktabb formát használ

FILE

A megadott nevű állományt keresi és nem szövegrészletet

PATTERN

Coah *_7Ö 2 JÍ. túl *s*\ Kuitaaz,o jt/lz;i, *Irugy a* Kcjrc^CMiez limitál dUldl IllCg

íéVdált:

Search Sys:Include/Exec/#?.h sig?_#?

A parancs segítségével megkereshetsz a 'Sys:Include/Exec' könyvtárban minden '.h' kiterjesztésű állományban egy olyan szövegrészletet, amely első három karaktere 'sig', utána bármilyen karakter állhat, ezt követi egy '_' (alsó kötőjel), majd bármilyen karakterek csoportja.

Search kétkezes/tnt "spagetti vvesztern" ALL

A parancs a 'kétkezes/tnt' könyvtárban (és annak alkönyvtáraiban) keresi a 'spagetti wesztern' füzér bármely előfordulását.

SET (1.3, 2.x, 3.x - belső)

formátum: Set < változónév > [< füzér >]

sablon: NAME,STRING/F

Egy helyi környezeti változó tartalmát adhatod meg, vagy módosíthatod a parancs segítségével.Helyi változónak azt a változót nevezzük, amelynek tartalma csak abból a folyamatból érhető el, amelyben az definiálva lett. (Egy teljeskörű környezeti változót a SetEnv paranccsal tudsz meghatározni.)

név

A változó hivatkozási neve ez lesz ezek után.

füzér

A változó értéke vagy tartalma lesz.

• Példa:

Set Fejsz=stupid DateFonnat=0 CopyFlags= Escape \

Ezekután ugyanebben a folyamatban a 'fejsz' változó tartalma 'stupid', a 'DateFormaf értéke 0, a 'CopyFlags' változót törli, a környezeti változók közül, és az aktuális Escape karakter pedig a '\' lesz.

SETCLOCK (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum: SetClock {LOAD|SAVE|RESET}

sablon: LOAD/S,SAVE/S,RESET/S

A parancs a hardveróra beállítására és lekérdezésére szolgál. Csak olyan gépeken működik, amelyekbe be van építve, vagy egy későbbi bővítéssel csatlakoztatva lett egy óramodul.

LOAD

A hardveróraában tárolt időt és dátumot a rendszeróraába másolja. 1.3-nál a Startup-sequence tartalmazza ezt a parancsot, 2.x-től kezdve egy - a romban tárolt - rutin gondoskodik erről a rendszer indításakor.

SAVÉ

A rendszeridőt és dátumot másolja a hardveróraába.

RESET

Mivel sok program szemetel a hardveróra regisztereibe, kellett egy parancs, amivel újra lehet indítani az órát, ha ilyesmi üzenetet kapsz: 'Battery backed clock not found'

SETOATE 11.3 . C:_ 2.x, 3.x - belső)

íotmátam: SetDate < állomány | minta > [< dátum >] [<idö>] [QUIET] [ALL]

sablon: FILE/A,WEEKDAY,DATE,TIME,ALL/S

A paranccsal egy vagy több bejegyzés utolsó módosításának idejét tudod megváltoztatni. Ezt a

dátumot és időt a List paranccsal tudod megnézni Ha a paiancs argumentumaként nem adsz meg időt, és dátumot, akkor az aktuális dátumot adja neki

állomány|minta

Annak a bejegyzésnek a nevét adhatod itt meg, amelynek dátumát módosítani akarod OS 2 x fölött itt egy mintát is megadhatsz, amelynek megfelelő nevű bejegyzések dátumán végzi el a módosítást

dátum

Egy érvényes dátum, melyet a következő formátumban adhatsz meg **NN-HHH-ÉÉ,** vagy a hét egyik napjának nevével

idő

Egy érvényes időpont, melyet a következő formátumban adhatsz meg óó pp mm. 24 órás formátumban Ha a percet és másodpercet elhag>od, azt 00-nak veszi

QUIET

Nincs üzenet.

ALL

A megadott könyvtárban lévő bejegyzések dátumát és idejét is beállítja.

Pé\dák

SetDate állomány 01-jan-98 12:15

Az aktuális könyvtárban lévő 'állomány' nevű állomány utolsó módosításának dátumát és idejét 1998 január 1 12 óra 15 percre állítja.

SetDate állomány yesterday

A fenti állomány dátumát az aktuális rendszerdátumhoz képest egy nappal visszaállítja, az idő marad, ami volt

Setdate *.Cpp

Az aktuális könyvtárban lévő összes C+ + forrásállomány dátumát és idejét az aktuálisra állítja.

SETENV (1.3, 2.x, 3.x - belső)

formátum **SetEnv <változónév> [<füzér>]**

sabYon **NAME.STRING/F**

A parancs segítségével egy teljeskorű környezeti változó tartalmát tudod meghatározni, vagy torolni A teljeskorű változó tartalmát bármely folyamat kiolvashatja, vagy megváltoztathatja és abban is különbözik a hel>i változóktól, hogy nem a memóriában, hanem az Env egységben tárolja

változónév

Eg> név, amelyre hivatkozhatsz Erre a névre ugyanolyan korlátozások vannak, mint bármilyen AmigaDOS állománynévre, lévén, hogy ténylegesen a DOS a változó tartalmát az Env egységben ugyanezen nevű állományban tárolja

füzér

A változó tartalma ez lesz

PéVdáV

SetEnv KickStart 39.106

A KickStart nevű teljeskorű környezeti változó tartalma a '39 106' füzér lesz

SetEnv KickStart

Törli a KickStart változó értékét

SETFONT (2.x, 3.x - C:)

formatan SetFont<fontnév> <fontméret> [SCALE][PROP][ITALIC][BOLD1[UNDERLINE]
satton NAME/A,SIZE/N/A,SCALE/S,PROP/S,ITALIC/S,BOLD/S,LNDERLINE/S

Beállíthatod a Ch folyamatban használt fontkészletet, a méretét és a stílusát Ezzel lecserélheted azt a csúnyácska topázt a WB FontPreferences program nélkül

fontnév

Az új karakterkészlet neve, amelynek a 'Sys Fonts'. vagy a 'Fonts ' könyvtárban kell lennie A karakterkészlet lehet sztenderd 'bitmap', vagy méretezhető 'outhne'

fontméret

A karakterkészlet mérete Bitmap esetén, ha ilyen méret nincs, a következő létező méretet fogja használni

SCALE

Ha a megadott méretű bitmap font nem létezik, de használod ezt a kulcsszót, akkor átméretezi

PROP

A kulcsszó segítségével használhatsz űn proporcionális, azaz o])an fontokat, melyekben az egyes karakterek különböző szélességűek lehetnek Ha e kulcsszó használata nélkül akarsz proporcionális karakterkészletet megadni, akkor a 'objekt not of required type' üzenetet kapod

ITALIC

A fontkészlet írásmódjának stílusa lehet dőlt,

BOLD

kövér,

UNDERLINE

vagy aláhúzott is

Példák

SetFont siesta 12 SCALE

A 12 pont magas siesta karakterkészletet fogja használni

SetFont ruby 16 BOLD UNDERLINE PROP

A 16 pont magas ruby proporcionális készletet fogja használni, kövéren és aláhúzva

SETKEYBOARD (2.1, 3.x - C:)

íotmálum **SetKevboard <biUentyú'térkép>**
saUoti **KEVMAP/A**

A parancs segítségével lecserélheted a rendszer által használt billentyűzettérképet anélkül, hogy a Locale Preferences programot használnád A billentjűtérkép eg> táblázat, amely megadja a billentyűzeten len>omott egyes gombokhoz tartozó karaktereket

A billentyűtérképet általában a különböző nyelvterületek sajátosságainak megfelelő billentyűzetek miatt kell megváltoztatni Pl az Amiga alapesetben az USA billentyűzettérképet használja, de a hazánkban lévő gépek többsége német billentyűzettel rendelkezik Ezeknél sok betű máshol van Az Extrás lemez Tools konyvtárében kell lenni egy programnak (keyto> - 1 x. ke>show - 2 x), amely megjeleníti az Amiga billentyűzetének rajzolatát és az egyes billentyűkhöz tartozó karaktereket

billentyú'térkép

^sy flrfatflllománv neve ümel} a 'Devs kcymaps' **könyvtárban van, és általában** *egy* **orsyágnév** rövidítése Ha esetleg máshol tartod a billentyűzettérkép állományokat, akkor a teljes elérési útvonalat is meg kell adnod'

Példa

SetKeyboard Hu

Ezekutan a gep a magvar billentyúzettérképet fogja használni

SETMAP (1.3, 2.0x - SystSystem)

formátum **SetMap < billentyűtérkép >**

saVAcm **KEYMAP/A**

A parancs segítségével lecserélheted a rendszer által használt billentyűtérképet

billentyűtérkép

Egy adatállomány a Sys Devs/Keymaps könyvtárból

Lásd meg a SetKejboard parancsnál[1]

SETPATCH (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum SetPatch [REVERSE] [NOCACHE] [QUIET] [NOAGA]

satton QUIET/S,NOCACHE/S,REVERSE/S,NOAGA/S

Az Amiga Kickstartjában van par rutin Mivel ez program, és mint köztudott, nincsen program hiba nélkül, a javításáról valahogyan gondoskodni kellett, hiszen nem lehet hetente Romot cserélni egy számítógépben

Ez a parancs a Kickstart Romban lévő hibák kijavítására szolgál Ennek a parancsnak a Startup-sequence elején kell lennie, és még anélküli indítás esetén is érdemes lefuttatni Ha a parancsot önmagában adod ki, a verzió adatai után felsorolja a javítások listáját Nekem pl a 40 16-os van meg

R

Csak 1 3 OS-nél Az IMB-os gépeknél a Rad megmarad reset után is (más a reset hatása fél és egymegás gépeken')

QUIET

OS 2 x folott Nem listázza ki a javítások listáját

NOCACHE

Csak OS 2 x folott Az adat cache használatát tiltja le, ha van a gépben (kompatibilitási problémáknál Jó)

NOAGA

OS 2 x folott Az AGA módot tiltja le (szintén csereszabatossági problémák esetén használható)

Példa

SetPatch >Nil: QUIET

Na ennek a parancsnak kéne a Startup sequence elején lennie A parancs egyébként kijavítja a Kickstart némely hibáját anélkül, hogy erről tájékoztatást küldene a konzolra

SKIP (1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

formátum **<cimke> [BACK]**

saVAon **LABEL,BACK/S**

A paranccsal egy szkript állományban tudod a végrehajtást a címkéhez küldeni Hatása hasonló **a** Basic Gotoéhoz

Ha a parancs végrehajtása során egy EndSkip paranccsal találkozik, az visszaküldi a végrehajtást a Skip után következő első parancshoz (ilyenkor ugyanolyan, mint a Basic Gosub)

címke

Egy szó, amelyet a parancs keresni fog a szkriptben ha nem adod meg, akkor egy magányosan álló Lab parancsot keres (ezt hívjuk null címkének) Ha a parancs nem találja a megfelelő címkét, akkor a 'Label not found b> Skip üzenetet küldi

(1 3 OS-nél a 'Lab címke' parancsnak minden esetben a sor elején kell állma, különben nem találja meg Csak semmi indenció' (Fejsz kedvéért indenciónak azt a beljebbírást nevezzük, amikor a programunk sorait a struktúrájától függően tab. vagy szóköz karaktéi(ekk)el beljebb ír|uk mint egy másik sort)

BACK

A parancs alapesetben csak az utána lévő szknptrészletben keresi a címkét E kulcsszó használatával tudod rábírni, hogy az előtte lévő címkéket is figyelembe vegye

Példák

Skip cimke

< bármi >

Lab cimke

< akármi >

EndSkip

Ha a végrehajtás eléri a Skip címke parancsot, akkor a Lab címke utáni első sorra ugrik kihagyva a 'bármi' szknptrészlet sort, vag> sorokat Ezután mindaddig az 'akármi' részletet hajtja végre, amíg el nem én az EndSkip parancsot Ekkoi visszatér a Skip címke utáni sorra, és végrehajtja az itt következő részt

Skip

A végrehajtást a következő Lab parancs utáni sorra küldi

SORT (1.3, *2.x*, 3.x - C:)

formátum **Sort [FROM] < forrás > [TO] <cél> [COLSTART <szám>] [CASE] [NUMERIC]**

saWon **FROM/A.TO/A,COLSTART/K,CASE/S,NLMERIC/S**

A parancs egy szöveges állomány sorainak abi* rendbe szedését végzi el Ezt az ASCII kódok emelkedő sorrendjében végzi, ug> hog\ senki ne csodálkozzon azon. ha az ékezetes betűk nem a helyükre kerülnek (Elöl a számok, aztán az angol abc betűi, majd az írásielek, ékezetes- es különleges karakterek) (1 3 OS esetén a parancs kis- nag>betű érzéken}, tehát a nag>betűk előbb vannak)

A parancs használja a vermet, ezért annál nag\obb állományok rendezése eseten a Slack paranccsal azt növelni kell'

FROM forrás

A kulcsszó után kell megadnod annak az allomán>nak JZ utvonalat es nevet, amelynek sorait rendezni akarod A kulcsszó elhagyható

TO cél

A kulcsszó után annak az állománynak a neve kell, hog> következzen, amehikben a rendezett sorokat tárolni akarod A kulcsszó elhagyható Ha ug\anazt a nevet adod meg célnak es forrásnak, a parancs nem csinál semmit

COLSTART szám

Annak a karaktéi oszlopnak a számát adhatod meg, amelytől a rendezés kezdődik

CASE

Csak 2 x OS-től Ha ezt a kulcsszót használod, a parancs mégis kis-nag>betű érzékeny lesz

NUMERIC

A sorokat ugy nézi, mint számokat Nem tudom ez mit jelent, de csak számokkal kezdődő sorú

állományokat rendez konekten, szöveges állományokat oss/e-viss/a A NUMERIC kulcsszó érvényteleníti a CASE-t

VéUált

List > listfile

Sort listfile listfile.sort COLSTART 41

Kilistázza az aktuális könyvtár tartalmát, majd azt dátum szerint sorbarendezve a 'listfile sort' állományba írja

Sort "könyvek címei"' "rendezett címek"

A 'könyvek címei' állomány tartalmát betűrendbe szedve a 'rendezett címek' állományba írja

STACK {1.3 - C:) (2.x, 3.x - belső)

formátum Stack < méret >

saWon SIZE/N

Az OS minden folyamatnak biztosít eg> munkamemóriát, melyet stack-nek vag> veremnek hívunk Ezzel a paranccsal lehet lekérdezni, illetve beállítani ennek a méretét A verem mérete alapként mintegy 4000 bájt, ami a legtöbb program és parancs számára elegendő, de vannak olyan programok, amelyek több munkamemóriát igényelnek A parancs önmagában megadva kiírja a verem méretét

méret

A paraméter segítségével kell megadnod a kívánt veremméretet bájtban

"Pé\da

Stack 20000

A verem méretét 20000 bájtra állítja, amely bőven elegendő a legtöbb programnak

STATUS (1.3, 2.x, 3.x - belső)

formátum **Status <fol>amat> [FULL | TCB | CLI | COMMAND]**

sabVoTv **PROCESS/N,FULL/S,TCB/S,CLI=ALL/S,COM=COMMAND/K**

A paranccsal megjeleníthető pár információ az ebből a Chbol indított futó folyamatokról Pl felderíthető eg> - a háttérben futó - folyamat száma, hogy break szignált kuldhess neki, vagy megtudhatod, fut-e a háttérben program, mielőtt kikapcsolod a számítógépet, stb A parancs önmagában megadva kilistázza az éppen futó fol>amatokat

folyamat

Annak a folyamatnak a számát adhatod meg. amelyíkie kíváncsi vagy Ha nem adod meg. az összes fol>amdtot kilistázza

TCB

Megadja a folyamat(ok) veremméretét, globvektoiát és prioritását

ALL|CLI

Ugyanaz mintha önmagában adtad volna ki a parancsot Lényegtelen kulcsszó

FULL

Megegyezik az egyszerre használt TCB és ALL kulcsszavak hatásával

COMMAND név

A megadott programnév folyamatának számát adja vissza

PéWák:

Status ALL

Felsorolja a Cli-ből indított folyamatok számát és a programok nevét.

Break `Status COMMAND ClockPtr`

A parancs a ClockPtr programnak küld egy megállítójelet. Csak 2.x OS fölött használhatod, mert használja a BackTick funkciót.

Status >Ram:temp COMMAND ClockPtr

Break <Ram:teinp >NiI: ?

Delete Ram:temp

A fenti kis szkriptrészlet ugyanazt valósítja meg, mint az előző parancs, de ezt 1.3 tulajok is használhatják.

TYPE (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum: Type [FROM] <állomány> [TO <cél>] [HEX] [NUMBER]

saUotu FROM/A/M,TO/K,OPT/K,HEX/S,NLMBER/S

A parancs segítségével egy állomány tartalmát tudod kiíratni szöveges, vagy hexa formátumban.

FROM állomány

Annak a létező állománynak a neve, melynek tartalmát látni szeretnéd. OS 2.x-től kezdve itt egy helyettesítő mintát is megadhatsz.

TOcél

Egy állomány vagy készülék neve, ahová ki akarod íratni az állomány tartalmát. Ha nem adod meg, akkor abban az ablakban írja ki, melyből a parancsot indítottad (vagy a szabványos kimenetre).

HEX|OPTH

Hexadecimális formában jeleníti meg.

NUMBER |OPTN

A sorokat megszámozza.

Példák:

Type Munka:állomány.bin OPT H

A megadott állományt hexadecimális formátumban írja ki a képernyőre.

Type állomány.txt

A megadott állomány tartalmát kiírja a képernyőre.

Type Munka:doksi.txt Munkardoksik/doksi.txt

A megadott szöveges állományt átmásolja a Munka: egységről a Munka:doksik könyvtárba.

UKALIAS (2.x, 3.x - belső)

íotmávum: UnAlias <név>

sablon: NAME

Egy előzőleg az Alias paranccsal elkészített álnevet törölhetsz el az Alias-listából a parancs segítségével.

u£Ti Egy múr kV*?^<5 áliitív.

¥é\da:

UnAlias xcopy

Az xcopy álnevet törölte az álnév-lisjából.

UNSET (2.x, 3.x - belső)

formátum **UnSet [< név >]**
sab\on **NAME**

A parancs segítségével eg> helyi környezeti változót törölhetsz a helyi változólistaból.

név

A megadott nevű változót törölheted a listából Ha nem adsz meg változónevet, akkor felsorolja az aktuális helyi környezeti változókat

Pé\da

LnSet

Kilistázza a helyi korn>ezeti változókat

UNSETENV (2.x, 3.x - belső)

formátum **L'nSetEnv [< név >]**
sablon **NAME**

A parancs segítségével törölhetsz egy teljeskorű környezeti változót a változólistaból Az Env készülékről is torli az azonos nevű állományt (mivel egy ilyen környezeti változó csak íg) törölhető)

név

A változó neve, amelyet torolni akarsz Ha nem adod meg, felsorolja a teljeskorű környezeti változókat

VERSION (1.3, 2.x, 3.x - C:)

fotmátum **Version [< állomány >] [< továbbiopciök >]**
sablon **NAME,VERSION/N.REVISION/N,FILE/S,FULL/S,UNIT/N,INTERNAL/S, RES/S**

A parancs segítségével lekérdezheted egy állomán) verziószámát, amennyiben az tartalmazza a szabványos Amiga verziófuzért ('$VER ')

OS 1 x változattal rendelkezők ne használják a parancsot ol>an állományon, amelyik nem a Devs , vagy Libs könyvtárban van, mert guru lesz a vége[1]

álloniánj

Annak az állomán}nak a pontos útvonala és neve, amelynek verzióadatait meg akarod tudni Ha nem adod meg, akkor a Kickstart és a Workbench verziót írja ki

VERSION = szám

Eg> számot adhatsz meg, amelyet összehasonlít a megadott állomán) verziószámával Ha a magadott szám nag)obb, akkor átállítja a 'warn' jelzőt

REVISIOIN = száin

Az un revízíószámot adhatod itt meg A revíziószám a verziószám tizedespont utáni része

A fenti két paramétert összevonhatod eg) számba - ekkor a kulcsszavak elmaradnak -, pl 40 35

RES

Egy rezidens program verzióadatait kérdezheted le

FULL

A teljes verziófuzért kiírja, beleértve a dátumot is (természetesen csak azt tudja kiírni, ami az állományban van)

UNIT

Csak néhány készüléknél használható, amelyeknek nem nulla az egységszáma.

Példák:

Version

Megadja a Kickstart és a Workbench verzió és revíziószámát.

Version >NIL: reqtools.library VERSION=37 REVISION=35

If Warn

Echo "A ReqTools library verziója kisebb, mint 37."

Endlf

A szkriptrészlet leellenőrzi a 'reqtools.library' verzió- és revíziószámát, és ha az kisebb, mint 37.35, akkor üzenetet küld.

WAIT (1.3, 2.x, 3.x - C:)

formátum: **[<idő>] [SEC|SECS] [MIN|MINS] [UNTIL]**

sab\on:/N,SEC = **SECS/S,MIN=MINS/S,UNTIL/K**

A parancs a meghatározott időtartamig vagy időpontig várakozik. Szkriptekben használható késleltetésre. A várakozást megszüntetni egy Break szignállal lehet, amelyet a Wait parancsnak küldesz.

idő

Ennyi másodpercet vagy percet fog várni a rendszer. Alapesetben másodperc az egysége, ha nem adod meg, 1 másodpercet vár.

SEC|SECS

A várakozás egységét másodpercben határozza meg. Ez az alapbeállítás.

MIN|MINS

A várakozás egységét percben számolja.

UNTIL időpont

Egy érvényes időt kell megadnod az 'időpont' argumentumban, ekkor eddig fog várakozni.

Példák:

Wait

Egy másodpercig vár.

Wait UNTIL 3:00

A rendszeridő szerinti 3 óra 00 percig vár.

Wait 3 MINS : vagy Wait 180

Három percet vár.

Run Wait UNTIL 3:00

Delete Szemetes/#?

Vár 3 óráig, majd letörli a 'Szemetes' könyvtárban lévő állományokat.

WHICH (1.3, 2.x, 3.x - C:}

íotmátum: **Which < állomány > [RES] [NORES] [ALL]**

»Won. FILE/A,NORES/S,HES/S,ALL/S:

A parancs kiírja a megadott állomány pontos elérési útvonalát, már amennyiben ez benne van az alapértelmezésű keresési útvonalak valamelyikében.

álloinán>

Egy állomány, könyvtár vagy egység neve. amelyet keresel Logikai egységet itt nem kereshetsz, azt az Assign paranccsal teheted meg

NORES A íezidenshstában nem keres

RES Csak a rezidens listában keres

ALL Az összes alapértelmezésű keresési útvonalon keres, beleértve a íezidenshstát is

WHY (1.3, *2.x,* 3.x - C:)

formátum Wh>

Egy jó kis parancs, melyet arra használhatsz, hogy kiírasd egy előzőleg kiadott parancs visszatérési éltékének (az utolsó hibakódnak) megfelelő rendszer hibaüzenetet Ilyesmiről csak álmodnak az MS DOS felhasználók[1] Mi történik, amikor az AmigaDOS találkozik egy problémával' Kitesz egy kicsinyke kérdezőt, vagy figyelmeztetőt, meljben kozh, hog> hiba tortént (esetleg elgurul a rendszer) De vannak olyan hibák, amikor nem Ilyenkor használhatod a Wh> parancsot, mely konkrétan kozh a hiba okát, valahogy íg>

Az utolsó parancs sikertelen volt, mert: az objektum 'soft link'

A fenti esetben a 233-as számú hibaűzenetethez tartozó szöveget írta **ki**

Pár fogalom:

SzYLtipt (sctipt, patatKsittomány, batch t\\e, stV)

Szkriptnek hívjuk mindazon szöveges állományokat, amelyekben valamilyen szmtaktika szerint parancsok és azok argomentuma(i) vannak felsorolva Ilyen pl Install szkript, ARexx szkript. DOS szknpt, stb

Az AmigaDOS szintaxisa szerint leírt parancsok és azok argumentumainak sorozata egy szöveges állomán>ban A szkriptet elindítása után a rendszer soronként értelmezi és próbálja meg végrehajtani (kivétel a sor ',' (pontosvessző) után álló részét). így sokkal egyszerűbb az egymásutáni parancskiadás, mintha egyenként kéne begépelned őket Egy szkriptet háromféle módon indíthatsz el 1 CLI-ben begépeled 'Execute útvonal/szkript' Ha az Execute parancs a szokásos helyén - a S>s C-ben - van, akkor neki nem kell útvonalat megadnod, mert a S>s C az alapértelmezésű útvonalak egjike 2 Bekapcsolod a szkript 'S' védelmi bitjét Ilyenkor csak a szknpt nevét - és ha szükséges - az útvonalát gépeled be '(útvonal/Jszkript' 3 Készítesz egy ikont 'szkript info' néven, beírod az íkonállomány 'Alkalmazás' rovatába, hogy 'C IconX' és ezután az ikonnal is elindíthatod egj kettős kattintással. Ilyenkor nyit egj fölösleges ablakot, amit úg> küszöbölhetsz ki, hogy az íkonállomány 'Paraméterek' rovatába beírod, hogy 'WINDOW=NIL' ilyenkor az ablakot a NIL (semmi) készülékre küldi

Lásd még Execute, védelmi bitek. SetPatch

argumentum

A parancsok kiadásának önmagukban - általában - nincs sok értelme Rendszerint közölnünk kell, a parancs forrását és/vagy célját és/vagy hatókorét Ezeket tesszük az argumentumokkal, vagy paraméterekkel Egy szabványos parancs (vagy a Commodore szabványai szerint készült program) argumentumait megtudhatod a sablonjából (templates), amit a következőképpen kérdezhetsz le

parancs ?

Ezután a DOS kiírja a parancs sablonját

Az argumentumokat szokás még paraméternek, egyebeknek nevezni is

joker karakterek

Most pedig következnek a leírás elején ígért joker karakterek:

? (kérdőjel)

A kérdőjel egyetlen karaktéit helyettesít abban a karakterpozícióban, amelyet elfoglal

d?

Helyettesít minden kétkarakteres állománynevet, amelynek első betűje 'd' Például 'dm' vagy 'd8'

ab?d

Minden olyan négybetűs állománynév amely 'ab'-vel kezdődik és 'd' re végződik Ez lehet 'abcd', 'abad'. vagy 'ab_d', de nem lehet 'abd', vagy 'acid'

f??

Minden három karakteres nevet, melynek első betűje **'f**

*** (csillag)**

A csillag (astensk) karakter helyettesíti bármely karakterek sorozatát bármilyen hosszan Nulla hosszan is[1] (Nem sztenderd AmigaDOS joker, a különböző bővítések vezették be az MS-DOS mintájára)

a*

Helyettesít minden állománynevet, amely 'a' betűvel kezdődik

a*z

Bármilyen állománynevet helyettesíthet, amely 'a'-val kezdődik és 'z'-re végződik, koztuk akárhány karakterrel Például 'auugaz', 'awacz', vagy 'az'

g*f*n

Minden állománynevet helyettesít, amely 'g'-vel kezdődik, 'n'-re végződik és koztuk akárhanyadik helyen van egy 'f betű

***.lha**

Minden olyan állománynevet helyettesíthet, amelynek a kiterjesztése ' lha'

ff **(uash mark)**

A 'hash mark' a mögötte álló karakter sorozatát helyettesítheti bármilyen hosszan, beleértve a nulla hosszúságot is (A '#?' megegyezik a '*' jokerrel)

#a

Bármely név, amely csak "a' betűkből - de legalább egyből - áll Például 'aaaa' vagy 'a'

b#ad

Állományneveket helyettesít, amelyek 'b'-vel kezdődnek, 'd' íe végződnek és koztuk akárhány (nulla is) 'a' betű lehet Pl 'bad', 'bd', vagy 'baaaad'

#(ha)#(hi)urgh

Olyan állományneveket helyettesít, amelyben akárhány 'ha'-t bármennyi 'hl' követ és a név végen az 'urgh' betűk állnak, mint pl 'hahahahihiurgh', 'haurgh', vagy 'hahiurgh'

[ ] (szögletes zárójelek)

A szögletes zárójelek közé írt karakterek sorozata, vagy tól-ig határa egyetlen karaktert helyettesíthet az adott karakterpozícióban Például [abcx] azt jelenti, hogy 'a', vag> 'b\ vagy 'c', vagy 'x'

prg.[l-9]

Olyan ot karakter hosszú állománynevet helyettesít, amelynek első 4 karaktere 'prg ', az otodik pedig egy számjegy, amelyik nem lehet nulla Pl 'prg 1' vagy 'prg 8

VerJl-2].[0-91.[a-z]

Ez minden 9 karakteres állománynevet helyettesíthet, amely 'Ver_' karakterekkel kezdődik, ezt '1 , vagy 'Z követi, majd egy pont ( ), azuii egy számjegy, mvgmi ^gy pont ét, ^-%_ui . £ 5 b<=tí! '»' Í* '»' kozott (angol abc) zárja a sort Pl 'Ver_l 2 a', vagy 'Ver_2 9 d'

#[a-z 0-9]

Minden állományt helyettesít, amely akárhány betűből és számból áll. Pl. 'adós", vagy 'PDP11', de nem lehet pl. 'axe.dat', mert pontot ('.') nem tartalmazhat.

***.[chas]**

Olyan állományneveket helyettesít, melynek kiterjesztése '.c\ '.h', '.a', vagy '.s'.

| (elválasztójel, függőleges vonal)

Választási lehetőséget kínál fel karakter(sorozat)-ok között. Nem kell a helyettesítő mintákat több különálló csoportban megadnod, elég az elfogadható kifejezéseket felsorolnod zárójelben, egymástól • |' karakterrel elválasztva.

(abc|def|xyz)

Az állomány neve nem lehet más, mint 'abc', 'def, vagy 'xyz'.

***.(doc|prf|man)**

Bármely állomány, melynek kiterjesztése '.doc', '.prf, vagy '.man'.

-(pfile)

Helyettesít minden állománynevet, a 'pfile'-t kizárva. (Ez nem azonos a '—pfile' füzérrel, lásd a következő részben, a 'tilde' részletezésénél.) (*.c| *.h| *.doc|ab*) minden állománynév, amely '.c', '.h', vagy '.doc' karakterekre végződik és minden név amely 'ab' betűkkel kezdődik.

- (tilde)

A tilde karakterrel lehet kizárni valamely karaktert vagy karaktersorozatot a helyettesítésből. (Részletesebb információkért lásd az ARP és a Kickstart 2.x - 3.x leírását.)

Az ARP-nál van egy olyan hiba, hogy 1.3 Kickstart alatt nem kezeli korrekten a tilde (~) karakterrel történő helyettesítéseket, ezért ott kerülnöd kell a használatát.

-x?

Minden kétkarakteres állománynév, amely nem 'x'-szel kezdődik. Pl. helyettesíti a 'ah', 'ko', vagy 'ba', de nem a 'xO', vagy 'xi' neveket.

~(x?)

Minden állománynév, kivéve a két karakteres 'x'-szel kezdődőeket. Pl. jó a 'xaa', vagy 'ab', de nem jó az 'xa' vagy 'x9' nevek helyettesítésére.

-(#?)

Kizár a helyettesításból minden állománynevet, melynek nincs kiterjesztése.

% (százalékjel)

A százalékjel egy üres füzért helyettesíthet.

Ihat.doc! .man|%)

Az 'lha.doc', 'lha.man', és 'lha' nevű állományokat helyettesíti.

l%u%a

Egyetlen állományt, a 'lua' nevűt helyettesíti.

IAI\ kézikönyv

Bevezetés

Az LHA egy jó achiváló program az Amigára, amely teljesen kompatibilis az MS-DOS LHA-jával, valamint az Amigás, MS-DOS és Unix-os LHARC-kal. Az LHA egy sportos, gyors be- és kitömörítő, amelyet különböző parancsokkal és opciókkal vezérelhetsz.

Gépszükséglet

Az LHA használható minimál rendszeren is (512K ram, 1.2 OS, 1 lemezmeghajtó), de jobban érzi magát több memóriával és merevlemezes meghajtóval. Ha az LHA-t 2.x verziójú OS fölött használod, egy sor új tulajdonsággal rendelkezik. Az LHA - azért, hogy kompatibilis maradjon a 68000-essel - nem használja ki az új processzorok különleges tulajdonságait, de természetesen gyorsabban dolgozik egy erősebb processzorral.

1.3 Kickstart alatt az LHA-nak szüksége van az 'arp.library'-ra, hogy használhasd a joker karaktereket, mint '#' és '?'.

Mi az az LHA?

Az LHA egy tömörítő program, amelyet kifejezetten Commodore Amiga típusú számítógépekre írt egy akkor még 19 éves egyetemista strác, Stefan Boberg. (A linköpingi egyetem fizikai és villamos műszaki tanszékének első évfolyamos hallgatója volt. Linköping Svédországban van, amely Európa északi részén található - ahol télen hideg van. Ennyit az egyetemekről.)

Stefan Boberg másodlagos célja az volt, hogy az Amigás közösségnek is a rendelkezésére álljon egy gyors, eredményes és megbízható archiváló program, amely gyorsabb és jobb az addigi tömörítőknél, de ugyanakkor a lehető legtöbbel kompatibilis.

Az **LHA** teljesen csereszabatos az MS-DOS LHARC és LHA tömörítőkkel, akárcsak az Amigás LHARC. LHARCA és LZ programokkai. Ezenkívül kezeli a két régi LHARC stílusú (-LH1-, -LHO-) és az új LHA stílusú (-LH5-, -LH4-) archívumokat is. Az LHA gyorsabban és megbízhatóbban kezeli az archívum állományokat, mint a fent említett archiváló programok. Az LHA tiszta 68000-re optimalizált assembly kódban készült, mely természetszerűleg gyorsabb, mint más C-ben írt tömörítők.

Az LHA shareware program volt, és kb. 20 $-ért lehetett regisztrálni, a helpjében megadott címen. Jelenleg (98.06) az 1.5x-es verziónál tart a fejlesztése, és immár ingyenes programmá vált.

Az LHA-t azért nevezzük így, mert tömörítésre a Lempel-Ziv-Huffman algoritmust használja. Ennek rövidítése LZH, de mivel ilyen már létezik, Stef a Lempel-ziv-Huffman Archiver szavak rövidítéseként az LHA betűszót választotta.

Parancssori szintaxis

Az LHA - bár írtak hozzá több grafikus felületű vezérlőt - a legjobban a CLI-ből, vagy más hasonló parancssoros felületről vezérelhető. A szintaxisa a következő:

LHA [-kapcsoló] <parancs> <archívum> [[útvonal] minta] [@minta] [célkönyvtár]

A szögletes zárójelek kozott lévő elemek opcionálisak, a kacsaesőrok kozott levők pedig kötelezőek

LHA

A program neve Ha esetleg átnevezted, akkor azon a néven kell futtatnod Argumentumok nélkül - egymagában megadva egy rövid angol n>elvű segítséget ad, hogyan használd

-kapcsoló

A kapcsoló a parancs hatását módosítja Egyszerre több kapcsolót is megadhatsz Lásd a kapcsolók leírásánál

parancs

Az első nem-kapcsoló argumentum a parancs Ezzel adhatod meg, hogy az LHA mit is csináljon egyáltalán A parancs megadásakor az LHA különbséget tesz a kis- és nagybetűk kozott, és csak az első karaktert veszi figyelembe (pl add = a, list = 1, 1 < > L, stb)

archívum

A második nem-kapcsoló argumentum Tömörítéskor ez lesz a tömörített állomány neve, kicsomagoláskor pedig ezt tömöríti ki

útvonal

Kicsomagoláskor ide tömörít ki, betomorítéskor innen veszi a tömöríteni való állományokat Az útvonalnak ' ', vagy '/' karakterre kell minden esetben végződnie' Ha egyszer használtad az útvonalat, az állomány megadásakor nem szabad újra begépelned

A 'devs pnnters/*HP*' állomány tömörítésekor nem használhatod a

'...devs:printers/devs:printers/*HP*...'

formátumot, mert helyesen írva ez

'...devs:printers/ *HP*...'.

minta

Tömörítéskor megadhatsz egy állománynév mintát, amelynek megfelelő nevű állományokat fogja bevenni a műveletbe Ha nem adod meg, a minta *tP P* (* *) Természetesen annak sincs akadálya, hogy ne mintát adj itt meg, hanem a teljes állománynevet

©minta

Ha nem férnek bele egy mintába a tomorítendő állományok nevei - vagy más az útvonaluk -, akkor további mintákat vagy állományneveket is megadhatsz

célkonyvtár

Megadhatsz egy célkonyvtárat is a kitömörítés cél útvonalának Ha nem adod meg, az LHA az aktuálisan érvényes könyvtárat használja célként

lha -x **a újarchívum dhO:files/ filel dirl/file2 dir2/file3 dhO:files2/ *.c**

A következő állományokat adja az 'újarchívum lha' állományhoz

Hozzáadott állományok:	Az archívum tartalma:
dhO:files/filel	filel
dhO:files/dirl/file2	dirl/file2
dhO:£iles/dir2/file3	dir2/file3
dhO:fUes2/*.c	*.c

lha -r a újarchívum **hd:tmp/** *.c ***.h hd:px/** *.s ***.snd *.iff**

Az 'újarchívum lha' állományhoz hozzáad minden ' c' és ' h' kiterjesztésű állományt és minden könyvtárat, amely a 'hd tmp' útvonalon található, valamint a 'hd px' könyvtárban lévő mindegyik ' s', ' snd' és ' íff kiterjesztésű állományt íll minden könyvtárat

lha -r a archívum ram:dirl ram:makefile

Minden állományt és könyvtárat betomorít, ami a 'diri' könyvtárban van, vmint a 'makefile' állományt a ram -ból

Az LHA korlátai

Bár az LHA annyira simulékony, amennyire az lehetséges, azonban néhány korlátozással szükségszerűen találkozhatsz a használata során

Az űtvonalnevek jelenleg maximum 255 karakter hosszúak lehetnek Ha túlléped ezt a határt, a következmények kiszámíthatatlanok lesznek Az AmigaDOS amúgy sem kezel 180-190 karakternél hosszabb útvonalneveket

Ha 0 szintű fejlécet használsz, az állománynevek nem lehetnek - az útvonalnévvel együtt - hosszabbak, mint 230 karakter (Az Amigados jelenleg nem támogatja a 80 karakternél hosszabb állományneveket, így ez valószínűleg nem jelent problémát, kivéve extrém hosszúságú állomány- és útvonalneveknél

Egy archívum állományban a benne lévő állományok és könyvtárak számának csak a **HDD** n lévő szabad hely szab határt Az archívumok maximális mérete nem lepheti tul a 2 147 483 648 bájtot, ami kb 2 GigaBájt, mert az LHA megzavarodik

A parancssorban megadható argumentumok számát csak a memória méiete és a használt parancssoros interfész (eh, shell, stb) korlátozza (Ilyenkor gondolj arra, hogy az argumentumokat akár egy állományban is megadhatod')

A helyettesítő mintákkal megadott állományok számát is csak a memória mérete limitálja Egyszerre akárhány állományt csomagolhatsz ki, illetve tomoríthetsz be

A 2-es szintű fejléc nem lehet hosszabb 1024 karakternél, különben az LHA nem tudja feldolgozni

A többkötetes (multivolume) archívumokat maximum 100 kötetig tudja kezelni, e folott az LHA viselkedése kiszámíthatatlan

Környezeti változók

Nagyobb, mint 2 0 verziószámú Kickstartoknál az LHA támogatja a helyi és a teljeskorű változókat is A helyi változók 1 3 alatti shellnél nem elérhetők Az LHA az indításakor megnézi az 'LHAOPTS' környezeti változó tartalmát és azt úgy veszi, mintha beírtad volna a parancssorba közvetlenül az LHA parancs neve után Ha mégsem akarod használni a változó beállításait, használd a '-I' kapcsolót

Például, ha az LHAOPTS változó a '-N b64' füzért tartalmazza, amit a következőképpen kell a CLI-ben megadnod

1 > SetEnv LHAOPTS -N b64

Ebben az esetben az **LHA** ezentúl a műveletei alatt nem tesz ki semmilyen folyamatkijelzőt és 64K-ra veszi az I/O puffer méretét mindaddig, amíg meg nem változtatod a változót, vagy nem resetelsz Ha azt akarod, hogy az LHAOPTS változód túlélje a resetet vagy a géped kikapcsolását, használd az 'Envarc LHAOPTS' változónevet, valahogy így

1 > SetEnv Envarc:LHAOPTS -b64

Ekkor újraindítás után is megmarad a változóban a ' b64 füzér

Helyettesítő' minták

Az LHA használatakor - állományok eg>enkénti felsorolása heljett - megengedettek mindazok a helyettesítő minták (joker karakterek (angolul wildcards)), amik az AmigaDOS-nál (és ARP használatakor) is használhatók Meg még egj pár, amire majd kitérek

? **(kérdőjel)**

A kérdőjel egyetlen karaktert helyettesít abban a karakterpozícióban, amelyet elfoglal

d?

Helyettesít minden kétkarakteres állománynevet, amelynek első betűje 'd' Például 'dm' vagy 'd8'

ab?d

Minden olyan négybetűs állománynév, amely 'ab'-vel kezdődik, és 'd'-re végződik Ez lehet 'abed', 'abad', vagy 'ab_d', de nem lehet 'abd', vagy 'acid'

f??

Minden három karakteres nevet, melynek első betűje 'P

*** (csillag)**

A csillag (astensk) karakter helyettesíti bármely karakterek sorozatát bármilyen hosszan Nulla hosszan is'

a*

Helyettesít minden állománynevet, amely 'a' betűvel kezdődik

a*z

Bármilyen állománynevet helyettesíthet, amely 'a'-val kezdődik és 'z'-re végződik, koztuk akárhány karakterrel Például 'auugaz', 'awacz', vagy 'az'

g*f*n

Minden állománynevet helyettesít, amely 'g'-vel kezdődik, 'n'-re végződik és koztuk akárhanyadik helyen van egy 'f betű

***.lha**

Minden olyan állománynevet helyettesíthet, amelynek a kiterjesztése ' lha'

(hash mark)

A 'hash mark' a mögötte álló karakter sorozatát helyettesítheti bármilyen hosszan, beleértve a nulla hosszúságot is (A '#?' megegyezik a '*' jokerrel)

#a

Bármely név, amely csak 'a' betűkből de legalább egjből - áll Például 'aaaa' vagy 'a'

b#ad

Állományneveket helyettesít, amelyek 'b'-vel kezdődnek, 'd'-re végződnek és koztuk akárhány (nulla is) 'a' betű lehet Pl 'bad', 'bd', vagy 'baaaad'

#(ha)#(hi)urgh

Oljan állományneveket hel>ettesít, amelyben akárhány 'ha'-t bármennyi 'hí' követ és a név végén az 'urgh' betűk állnak, mint pl 'hahahahihiurgh', 'haurgh', vagy 'hahiurgh'

[ ] (szögletes zárójelek)

A szögletes zárójelek közé írt karakterek sorozata, vagy tól-ig határa egyetlen karaktert helyettesíthet az adott karakterpozícióban Például [abex] azt jelenti, hogy 'a', vagy 'b', vagy 'c', vagy 'x'

prg.n-9]

Olyan, ot karakter hosszú állománynevet helyettesít, amelynek első 4 karaktere 'prg ', az otodik pedig egy számjegy, amelyik nem lehet nulla Pl 'prg 1' vagy 'prg 8'

Ver_[l-2].[0-9].[a-z]

Ez minden 9 karakteres állománynevet helyettesíthet, amely 'Ver_' karakterekkel kezdődik, ezt '1', vagy '2 követi, majd egy pont (' '), aztán egy számjeg}, megint egy pont és végül egy betű 'a' és 'z' között (angol abc) zárja a sort Pl 'Ver_l 2 a', vagy 'Ver_2 9 d'

#[a-z 0-9]

Minden állományt helyettesít, amely akárhány betűből és számból áll Pl 'adós', vagy 'PDP11', de nem lehet pl 'axe dat', mert pontot (' ') nem tartalmazhat

*.[chas]

Olyan állományneveket helyettesít, melynek kiterjesztése ' c', ' h', ' a', vagy ' s'

| (elválasztójel, függőleges vonal)

Választási lehetőséget kínál fel karakter(sorozat)-ok kozott Nem kell a helyettesítő mintákat több különálló csoportban megadnod, elég az elfogadható kifejezéseket felsorolnod zárójelben, egymástól ' I' karakterrel elválasztva

(abc|def|xyz)

Az állomány neve nem lehet más, mint 'abc', 'def, vagy 'xyz'

***.(doc | prf | man)**

Bármely állomány, melynek kiterjesztése ' doc', ' prf, vagy ' man'

~ **(pfile)**

Helyettesít minden állománynevet, a 'pfile'-t kizárva (Ez nem azonos a ' — pfile' füzérrel, lásd a következő részben, a 'tilde' részletezésénél)

(*.c|*.h|*.doc|ab*)

Minden állománynév, amely ' c', ' h', vagy ' doc' karakterekre végződik és minden név amely 'ab' betűkkel kezdődik

- **(tilde)**

A tilde karakterrel lehet kizárni vmely karaktert, vagy karaktersorozatot a helyettesítésből (Részletesebb információkért lásd az ARP és a Kickstart 2 x - 3 x leírását)

Az ARP-nál van egy olyan hiba, hogy 1 3 Kickstart alatt nem kezeli korrekten a tilde (~) karakterrel történő helyettesítéseket, ezért ott kerülnöd kell a használatát

~x?

Minden kétkarakteres állománynév, amely nem 'x'-szel kezdődik Pl helyettesíti a 'ah', 'ko', vagy 'ba', de nem a 'xO , vagy 'xi' neveket

-(x?)

Minden állománynév, kivéve a két karakteres 'x'-szel kezdődőeket Pl jó a 'xaa', vag> 'ab', de nem jó az 'xa' vagy 'x9' nevek helyettesítésére

-(#?)

Kizár a helyettesítésből minden állománynevet, melynek nincs kiterjesztése

% **(százaiéigei)**

A százalékjel egy üres füzért helyettesíthet

lha(.docj .manj %)

Az 'lha doc', 'lha man', és 'lha' nevű állományokat helyettesíti

l%u%a

Egyetlen állományt, a 'lua' nevűt helyettesíti

LHA parancsok

Az LHA parancsai az archívumok létrehozásához, módosításához, vag> kezeléséhez valamint az LHA vezérléséhez szükségesek

a Állomány(ok) hozzáadása eg> archívumhoz

Ez a parancs hozzáad egj vagy több állományt a megnevezett arhív állományhoz Ha ilyen arhív állomány nem létezik, akkor azt létrehozza Ha az arhivumhoz olyan állományt akarsz hozzáadni, amellyel megegyező nevű már van az arhivumban akkor az LHA figyelmeztet (ezt az állományt kihagyja) és a sorban következő állománnyal (ha van ilyen) folytatja az arhiválást

Alapesetben csak az állományneveket tárolja az arhivumban, az útvonalukat nem Ha a létrehozott arhivumban is meg akarod őrizni a könyvtárak es/vagy a lemez struktúráját, akkor az -x' kapcsolót használva bekapcsolhatod az útvonal megőrzőt Ha a megnevezett könyvtárban lévő könyvtarak állományait is arhiválni akarod (rekurzív arhiválás), akkor az '-r' kapcsolót kell bekapcsolnod, amel> egyértelműen a? ' x' kapcsolót is magával kapcsolja automatikusan (A kapcsolók leírásait a következő szekcióban nézheted meg)

Itaa a archívum szoveg.txt

A 'szöveg txt' nevű állományt az 'archívum lha' állományba tomonti

Uia a archívum.lzh *.c *.h

Minden ol>an állományt amely az aktuális könyvtárban van és ' c' íll ' h' a kiter|esztése az archívum lzh' nevű állomanyba tömörít

lhA -r -0 a archívum *.c

Minden ' c' kiterjesztésű állományt, amely az aktuális kon>vtárban, vagy annak bármely alkönyvtárában van, az 'archívum lha' nevű állományba tomoiíti az lhl- (LHARC 1 x) tomoiítési módszert alkalmazva

lhA -r a archívum src:(lharca|lha)/*.lcha] asrc:*.asm

Minden c' ' h és ' a' kiterjesztésű állományt a 'src lharca' és a 'src lha' könyvtárban és ezek alkönyvtáraiban, valamint minden ' asm' kiterjesztésű állománjt az 'asrc ' könyvtárban betomorít az 'archívum lha' állományba

c Archívumok összetűzése, hozzátoldása

Ezzel a paranccsal egy vagy több különálló, már létező arhívumot tudsz egymáshoz fűzni, íll egy archívum végéhez egy másikat hozzátoldani Jelenleg (1 38) ennél a parancsnál az LhA nem ellenőrzi, hogy előfordulnak-e két osszefűzesre kijelölt arhivumban azonos nevű állományok. így ha ilyen előfordul, akkor két ugyanazon nevű bejegyzés lesz az eredményül kapott arhivumban

Ez a parancs egyébként ugyanúgy működik, mintha kicsomagolnál minden állományt az archívumból és úgy adnád hozzá azokat a célarhívumhoz, kivéve, hogy nincs a bonyolult ki-becsomagolási művelet

Ha egy nem létező vagy üres archívumot akarsz egy vagy több archívummal összefűzni, akkor a célarhívumban létrehoz egy azonos nevű üres állományt

lhA c ram:ne\v arc:csrc arc:csrc2

Egyesíti az 'arc csrc lha' és az 'arc csrc2 lha' - létező archívumokat egy 'ram new lha' nevű állományban

lhA c arc:csrc arc:csrc2

Pontosan ugyanazt az eredményt adja, mint a fenti példa, de az eredő archívum az 'arc csrc lha' állomány lesz (A 'csrc2 lha' archívumot hozzátoldja az 'arc csrc lha' archívum végéhez

Az osszefűzés-hozzátoldás parancsnál is használhatod a fent említett helyettesítő karaktereket

d Állomány torlése archívumbői

Az utasítással eltávolíthatsz egy vagy több állományt egy archívumból Ha ezzel a módszeirel torolsz egy archívumból, akkor azt sehogyan sem tudod visszaállítani a torlés előtti állapotba

e Archívum kicsomagolása

Ezt a parancsot használhatod archivált állomány (ok) kicsomagolására Ugyanúgy dolgozik akárcsak az 'x' parancs, kivéve, hogy ennél a parancsnál kulon be kell állítanod az '-x' kapcsolót (az 'x' parancs feltételezi ennek beállítását) Ha a ' x' kapcsoló nincs beállítva, az állományok kicsomagolásakor nem törődik a konyvtárstruktúrával, csak az állományokat tömöríti ki egymás után az aktuális vagy a celkonyvtáiba Ha az '-x' kapcsoló engedélyezve van, az lha kicsomagolás közben megtartja az eredeti konyvtárstruktúrát, és a szükséges könyvtárakat létrehozza, ha azok egyébként nem léteznek

lha -xO e foo.lzh ram:

Kicsomagolja a 'foo lzh' állományt, és a 'ram '-ba helyezi a tartalmát, az útvonalnevek nélkül (minden állomány a 'ram ' gyökérkönyvtárába kerül

lha x **foo.lzh** *.c **ram:**

Minden olyan állományt, amelynek ' c a kiterjesztése kicsomagol a 'foo lzh' archívumból és a

'ram ' ba helyezi az útvonalával együtt újia elkes/itve a/ eredeti könyvtár stiuklúrát

f Állományok frissítése az archívumban

Ezt a parancsot használhatod egy aichivumban lévő állományok frissítéséié azaz kicserélheted vele az archívumban lévő régebbi dátumú állományokat a később módosítottakra az aktuális könyvtárban A konyvtárstruktúrát figyelembe veszi, ha az '-x' nincs kikapcsolva ('-\0'-val) Ez a parancs soha nem ad új állományt az archívumhoz, éppen csak lecseréli a régebbi módosításúakat újabb megfelelőjükre ha van olyan - az aktuális könyvtárban Ez a parancs automatikusan engedélyezi a '-x' kapcsolót

Iha f /aab/lha

Azokat az állományokat frissíti, amelyek az '/aab/lha lha archúumban vannak

Iha f /aab/fs>s *.[ch]

Minden ' c' és ' h' kiterjesztésű állományt felfrissít az 7aab/fsys lha" archívumban

h Összehasonlítás: archívum <-> könyvtár

Ezt a parancsot arra használhatod, hogy megvizsgáld, megváltozott-e az archívum eredetije, mióta azt archiváltad A '-D' (kijelzés típusa) kapcsoló jelen esetben különleges jelentéssel bír a listázási formátumot adja meg Ha nem adsz meg elérési útvonalat, az összehasonlítás az aktuális könyvtárban történik

-D0 (alapértelmezés)

Minden eltérő állományt kilistáz a nevével a jobboldalon a baloldalon pedig jelzi, ha van különbség az archívumban lévő és az eredeti állomány kozott 'Tm' jelzi a dátum, 'Sz' a méret, 'Pr' a védelmi bitek megváltozását valamint a 'Del' azt jelenti, hog\ az állomány azóta nem létezik

-Dl

Minden eltérő állományt kilistáz a nevével a bal oldalon majd ezt követi egy rövid leírás a különbségről Ha több dologban van különbség, mindég) íknek kulon sort nyit

-D2

Ugyanaz mint a Dl, csak minden különbséget ugyanabba a sorba ír

-D3

Csak az eltérő állományok neveit listázza ki

lha h arc:utils.lha s>s:Utilities/

Mmden állományt összehasonlít, ami az 'arc utils lha' archívumban van, a 's>s utihties/'-ben lévő megfelelőjével és az eredményt kilistázza

lha -xO h srctmisc #?.c **mise:**

Az 'src mise lha archívumban levő összes ' c' kiterjesztésű állomán\t összehasonlít a 'mise ' gyökérkönyvtárában levő párjával

lhahdl:backup

A 'dl backup lha' archívumban lévő állományokat összehasonlítja az aktuális konyvtái állományaival

1 Az archívum tartalmának listázása

Ez a parancs egy velős listát ad egy archívum állomány tartalmáról, amely tartalmazza az állományok neveit (útvonaluk nelkul), eredeti és tömörített hosszukat, az utolsó módosításuk dátumát, valamint a tömörítési arányukat A megjegyzéseket nem listázza ki ez a parancs, ahhoz tessék a 'v' vagy 'vv' paiancsot hasznaim

lha -N 1 dl:c64new

Kilistázza a 'dl c64new lha' archívum tartalmát

```
Origmal  Packed   Ratio  Date        Time       Name
-------- -------- ----- ---------- ---------  -------------
   36098    26979  25.2%  20-Oct-91  22:40:16   +Stormlord
     482      293  39 2%  20-Oct-91  22:41:36   +Stormlord.m£o
   23016    12100  47.4%  21-Oct-91  08:28:18   PlaySID
-------- -------- ----- ---------- ---------
   59596    39372  33.9%  25-0ct-91  21:22:483 files
```

A ' + ' (plusz) karakter az első két név előtt jelzi, hog) ezeknek az állományoknak az útvonalát az T parancs nem listázta ki, de azért az még létezik.

lq Az archívum tartalmának kilistázása

Hasonlóan az '1' parancshoz, ez is az archivált állományokat listázza ki, de csak az állományneveket az útvonaluk nélkül Az üres könyvtárakat egy üres vonallal jelzi

m Állomány mozgatása archívumba

Hasonlóan működik, mint az 'a' parancs, csak az eredeti állományt letörli a sikeres hozzáadási művelet után

lha m includes.lzh src:*.[hi]

Minden olyan állomán>t a 'src ' kon>vtárból az 'includes lzh' archívumba mozgat, amelynek a kiterjesztése ' h', vagy ' T

lha m **archívum.lzh lhb** _log.911012 **lhb_idx.911O12**

A két névvel megadott állományt mozgatja az 'archívum lzh' archívumba

p Állomány kinyomtatása az alapértelmezett kimenetre

A parancs ugyanúgy kicsomagol egy archívumot, mint az 'e', vagy'x' parancsok, de a kimenetet az STDOUT-ra küldi Ez általában a konzol de átirányítható egy kimeneti állományba is

r Állomány lecserélése

Ez a parancs hasonló az 'P és az 'u' parancsokhoz, de lecseréli az állomán>t, ha az létezik, tekintet nélkül az utolsó módosítás idejére (A parancs megegyezik az engedélyezett ' Qr' kapcsolóval együtt kiadott 'u' paranccsal)

t Az archívum sértetlenségének ellenőrzése

A parancs teszteli a megadott archívum integritását úgy, hogy az adatokat csak kitomorítve végignézi, de nem írja ki az állományokat sehová Ez a parancs csak teljes archívumon működik, tehát nem ellenőrizhetsz mondjuk egy archívumból csak egy állományt Ha a parancs hibás állományt talál, az archívum megsérült, egy figyelmeztető visszatérési kóddal tér vissza

lha t work:arcs/*

Minden archivált állományt ellenőriz, amely a 'work arcs' könyvtárban van

lha t s:envarc.lzh

Az 's envarc lzh' archívum sértetlenségét ellenőrzi

lha -R t **dhO:***

Minden archivált állományt ellenőriz, amely a 'dhO készüléken, vagy annak valamely könyvtárában van (Az ' R' kapcsoló állítja be a rekurziót)

u Archívum frissítése

Nevéhez hűen, ez a parancs frissít eg> archív álloman>t A parancs hozzáad oljan állományokat az archívumhoz, amelyek még nincsenek archiválva és lecseréli a létező, de öregebb állománjokat, ha van náluk frissebb keltezésű Az utolsó módosítás dátuma határozza meg, melj állományokat kell lecserélnie a parancsnak

lha u /aab/lha.lzh *.c

Lecseréli a '/aab/lha lzh' archívum mindazon ' e' kiterjesztésű állományait, meljéknél van fiatalabb azonos nevű az aktuális könyvtárban

v Archívum kilistázása (bővebb)

A parancs hasonlóan működik, mint az '1' parancs, azonban az állományokat az archívumban meglévő elérési útvonalukkal együtt listázza ki (az T az állományneveket önmagukban adja meg, útvonal nélkül) A másik különbség az '1' és a 'v' vagy 'vv' parancsok kozott az, hogy az '1' nem mutatja meg az állományok megjegyzéseit A megjegyzéseket egy kulon sorban írja ki, a sor elején kettőspottal ( )

lha -N **v dl:c64new**

Kilistázza a 'dl c64new lha' tartalmát:

```
Original  Packed   Ratio  Date        Time        Name
--------  -------  -----  ---------  --------    -------------
   36098    26979  25.2%  20-Oct-91  22:40:16    S/Stormlord
     482      293  39.2%  20-Oct-91  22:41:36    S/Stormlord.info
   23016    12100  47.4%  21-Oct-91  08:28:18    PlaySID
  :  New  version  with   'equalizsrs'
--------  -------  -----  ---------  --------
   59596    39372  33.9%  25-Oct-91  21:22:483   fU.es
```

Az '-N' kapcsoló elnyomta a szerzői jog megjegyzést

vq Archívum kilistázása (szegényes)

Hasonló a 'v' parancshoz, de csak az állományneveket listázza ki az archívumból a/ útvonalukkal együtt

vv Archívum kilistázása (teljes)

Ug>anúgy működik, mint a 'v' parancs, de minden elérhető információt kilistáz az archívum tartalmáról, attól némileg eltérő formátumban Megmutatja a nevet az útvonallal, az eredeti es a sűrített méretet, a sűrítési arányt, a dátumot és időt, mint a 'v parancs, és ezen felül még a védelmi bitek állását, a tömörítési módot, a CRC összeget valamint a DOS azonosítót és a megjeg)zést Ha nincs DOS azonosító (fejléc szint < 1) akkor egy kérdőjelet tesz helyette A DOS azonosítók jelentése 'A' az AmigaDOS, 'M' az MS-DOS és 'U' a UNIX

lha -N vv **dl:c64new**

Kilistázza a 'dl c64new lha' tartalmát

```
Original   Packed Ratio  Date        Time      AttsMethod  CRC     L    OS
--------  ------- -----  ---------  --------  --------    ------  ---  ----
S/Stormlord
   36098    26979  25 2%  20-Oct-91  22-40:16------rwed    -lhl-  2093  2 U X
S/Stormlord.info
     482      293  39.2%  20-Oct-91  22:41:36------rwed    -lhl-  ^10E  2 U X
```

```
PlaySID
    23016     12100  47.4%  21-Oct-91  08:28:18————rwed     -Ih5-  89FF  0 ?
  : New version with 'equalizers'
-------- ------- ----- --------- --------
    59596     39372  33.9%  25-Oct-91  21:22:483  files
```

x Archívum kicsomagolása

Hasonlóan az 'e' parancshoz kicsomagolja az archivált állományt de megőrzi a konyvtárstruktúrát is (Olyán, mintha az 'e' parancsot az '-x' kapcsolóval egjutt használnád)

y Archívum másolása új feltételekkel

Ezzel a paranccsal újraarchiválhatsz egy létező archivált állomán>t (vagy mindet, ha nem adod meg), új opciókat adva neki a parancssorban vágj a környezeti változókban Ez gyakran hasznos lehet Egy pár példa biztosan segít abban, hogy jobban megértsd

lha -H1 y **dl:#?**

Minden archívumot átalakít a 'dl ' könyvtárban, egjes szintű fejlécűvé

lha -xO y **ramifiles.lha** *.c

Eltávolítja mindegyik ' c' kiterjesztésű állomány útvonalát a 'ram files lha' archívumból

Megjegyzés Ez a parancs egyelőre nem engedéljezi a sűrítési mód beállítását, így ezt a parancsot nem használhatod a régi Ihl-es archívumaid újratömörítésére -Ih5 módba és fordítva

LHA kapcsolók

Mint más archiváló programok, az LHA is megengedi, hogy parancsainak hatását különböző kapcsolókkal befolyásold a parancssorban A kapcsolót eg> '-' (kötőjel) vezeti be, jelezve az LHA-nak, hogy a parancsnak ez az eleme egy parancsmódosítót kapcsol be

Ha esetleg az archiválni kívánt állomány neve kötőjellel kezdődik, akkor idézőjelbe ("") kell tenned, vagy még egy kötőjelet eléírnod Például van egy '-állománjnév' nevű állományod, azt a parancssorban a következőképpen kell beírnod " állomán>név", vagy -állománynév Vannak olyan kapcsolók amel>ek eg> egy parancs kiadásakor alapállapotban be vannak kapcsolva anélkül, hog} magadnád ezeket Ezeknek a kapcsolóknak a letiltásához eg> O-át kell a kapcsoló után fűzni, például a '-O' kikapcsolása a '-OO'-val történhet

Lehetőséged van arra, hog> egyszerre több kapcsolót állíts át annélkul hog> mindegjiknél kulon-kulon használnád a kötőjelet Például a '-oxOm' esetén engedélyezi az '-o' és '-m' kapcsolókat, a '-x'-et pedig letiltja

-0 Iharc 1.x sűrítés (a,u,f)

A kapcsoló használatakor az ún -lhl -es sűrítési módot használja tömörítéskor, ami némileg gyorsabb, mint a normál -Ih5- mód, de lassabban tornorít ki és kevésbé hatékony a sűrítése Amikor ezt a módot használod, az **LHA** a ' lzh' kiterjesztést adja az archívumhoz, ha nem határozol másképpen Alapbeállításban az -Ih5- módot használja

-1 **Lha** sűrítés **-Ih4-** (a,u,f)

Ez a kapcsoló az -Ih4- -es sűrítési módot állítja be tömörítéshez Amikor ezt a módot használod, az **LHA** a ' lha' kiterjesztést adja a7 archívumhoz ha nem határozol másképpen Alapbeállításban az -Ih5- módot használja

-2 Lha sűrítés -Ih5- (a,u,f)

Ez a kapcsoló az -ih5- os sűrítési módot állítja be Ez betomoútéskor némileg lassabb, mint az -lhl-, de jobban tömörít, valamint gyorsabban csomagol ki Amikor ezt a módot használod, az **LHA** a ' lha' kiterjesztést adja az archívumhoz, ha nem határozol másképpen Alapbeállításban ezt a módot használja

-a Megőrzi az állományok attribútumait (a,u,f,e,x)

Ez a kapcsoló - ha engedélyezed - eltárolja archiváláskor az állományok védelmi bitjeit A következő védelmi bitek vannak

r (read)

Ha be van kapcsolva, az állomány olvasható

w (write)

Ha ki van kapcsolva, az állományt nem lehet módosítani

e (execute)

Futtatható vagy DOS szknpt állományoknál szokás bekapcsolni (Ha pl CEDben írsz egy szöveget, ezzel a bittel éred el, hogy az Amiga ne szövegnek, hanem futtatható szkriptnek lássa)

d (delete)

Ha be van kapcsolva, az állomány törölhető

a (archived)

Ezt a kapcsolót állítgatják a backup programok (és opcionálisan az **LHA** is) jelezve, hogy az állományt módosították-e az utolsó archiválás óta Ha be van kapcsolva, azt jelenti, hogy nem volt módosítva

P (pure)

Ha be van kapcsolva, azt jelenti, hogy a programállomány rezidenssé tehető az AmigaDOS 'Resident' parancsával, vagy annak megfelelő más programmal

s (script)

Ha be van kapcsolva, akkor az állomány valószínűleg egy DOS kötegelt parancsállomány

h (hidden)

Ezt a bitet az AmigaDOS nem veszi figyelembe, egyébként, ha be van kapcsolva, akkor a könyvtár listázó parancsok és programok ezt az állományt nem kellene, hogy megmutassák

A védelmi bitekről részletesebb magyarázatot találhatsz az AmigaDOS kézikönyvében

Ha az ' a' kapcsolót letiltod (a '-aO' megadásával a parancssorban), akkor a védelmi biteket beállítja a '—rwed' állásba minden kicsomagolt íll tömörített állománynál Ha az állomán>aid attribútumait meg akarod őrizni eredeti állapotukban, ne piszkáld ezt a kapcsolót'

Alapállapotban ez a kapcsoló engedélyezve van, amikor archiválsz (a, f, u, m) és ki van kapcsolva minden más parancsnál

-A Beállítja az állományok attribútumait (a,u,f,d)

Amikor ez a kapcsoló aktív, az LHA minden archívumban beállítja a védelmi bitek állását '—rw-d'-re Alapértelmezés szerint a kapcsoló nincs engedélyezve

-b Beállítja az I/O-puffer méretét (mind)

Ez a kapcsoló beállítja az I/O putfer meretet, amikor az LHA ír vagy olvas egy aitinramui A puiior mérete 8 és 64 KB között lehet Nagyobb pufferrel az LHA némileg gyorsabban dolgozik (ez persze függ az archívumtól és a kijelölt állományoktól is) Túl kicsi puffer használata jelentősen csökkenti az LHA teljesítményét

lha -b64 a archívuni.lzh hubba

A parancs 'hubba' nevű állomán>t ad az 'archîvum lzh' archívumhoz 64K I/O puffért használva közben

Az I/O puffer alapértelmezésű mérete 32K, ami elég jó választásnak tűnik

-B Biztonsági másolatot készít (a,u,f,d)

Ha ezt a kapcsolót engedélyezed, az LHA mindig készi't egy backup állományt az archívumról (archívumnév bak néven), amikor módosítod azt (torolsz, frissítesz, vagy áthelyezel benne állományt) Alapértelmezésként a kapcsoló le van tiltva

-c Megerősítést kér (mind)

Amikor ezt a kapcsolót aktiválod, az LHA minden állomány- és archívumművelet előtt megerősítést kér Alapértelmezésként a kapcsoló nem engedélyezett

-C **Törli az archívum védelmi bitjeit kicsomagoláskor** (e,x)

Amikor ez a kapcsoló be van kapcsolva, az LHA átváltja az állományok 'a' védelmi bitjeit kicsomagoláskor Alapként a kapcsoló aktív

-d Archívum dátum = új állomány (a,u,f,d)

Ha a kapcsoló aktív, az LHA az archívum dátumát ugyanarra keltezi, mint a benne lévő állományé. Alapértelmezés a kikapcsolt állapot

-D Másféle foḩamatki jelző (mind)

Ezt a kapcsolót arra használhatod, hog> lecseréld a folyamatkijelzőt - ami akkor látszik, ha az **LHA** (ki)csomagol egy másmilyen kinézetűre Több különböző folyamatkijelző van, aktiválásuk a '-D' kapcsoló után közvetlenül megadott számmal lehetséges

-D0

Ez a folyamatkijelző alapbeállítása, amely a már besűrített bájtok mennyiségét és az állomány bájtjainak összességét mutatja, egymással tortvonallal elválasztva (A tortvonal előtti szám folyamatos növekedése jelzi, hogy az LHA dolgozik, és addig tart, amíg el nem én az állomány méretét)

-Dl

Az LHA egy forgó vonal karakterrel mutatja, hogy dolgozik, semmilyen különleges információt nem ad az éppen csomagolás alatt álló állomány nevén kívül

-D2

Az LHA százalékos arányban jelzi ki, hogy állományonként - a munka hány százalékával van készen

-D3

A folyamatkijelző egy vízszintes csík, amelyen a fekete rész növekedésével jelzi, hogy hol tart a tömörítés

lha -D2 a src *.asm

Az aktív könyvtárban lévő összes ' asm' kiterjesztésű állományt hozzáadja az 'src lha' archívumhoz, és a művelet végzése közben a százalékos kijelzést használja (a kapcsoló 2 típusa)

A 'h' (összehasonlítás) parancs használatakor a folyamatkijelző működése némileg módosul lásd a 'h' parancs leírásánál

-e Üres könyvtárat is archivál (a,u,f)

Amikor ezt a kapcsolót együtt használod az '-r' kapcsolóval, az LHA az archívumhoz hozzáadja az aktuális vagy kijelölt könyvtárban lévő üres könyvtárakat is Alapértelmezésben ez a kapcsoló ki van kapcsolva

-E Érinti a kicsomagolt állományokat (e,x)

Ha ezt a kapcsolót engedélyezed, az LHA a kicsomagolt állományok keltezését a kicsomagoláskor aktuális időpontra állítja be Ez akkor jó, ha az archiválást nem az archív bit állásától, hanem az utolsó módosítás dátumától szoktad függővé tenni Alapban ez a kapcsoló ki le van tiltva (az eredeti dátumot őrzi meg)

-f Nem foglalkozik a megjegyzésekkel (mind)

Ha ezt a kapcsolót aktiválod, az LHA nem tárolja íll kicsomagoláskor nem írja vissza az állományok megjegyzéseit Erre a kapcsolóra akkor van szükséged, ha kompatibilitási problémák lépnek fel a különböző rendszerekben dolgozó tömörítők kozott Az LHA a kompatibilis tömörítőkkel sűrített archívumoknál helyesen értelmezi a megjegyzéseket A kapcsoló alapból ki van kapcsolva (a megjegyzéseket tárolja és helyreállítja)

-F Gyors műveleti kijelző (mind)

Ebben a módban az LHA egy eltérő folyamatkijelzőt használ kitömörítés és tesztelés parancsoknál Általában ha az LHA végzett egy állomány feldolgozásával, sort emel, es a következő állomán) adatait a következő sorba írja Ebben a módban az LHA csak akkor emel sort, ha hibát észlel Ez akkor jó, ha sok kis állományból álló archívumot csomagolsz ki vagy tesztelsz, mert olyankor az LHA oljan gyorsan elgorgeti a hibakiírást, hogy azt nem tudod tanulmányozni Alapállapotban ez a kapcsoló nem engedélyezett

-g Titkosít (a,u,f)

-G Csak újabb állományokat bont ki (e,x)

Ez a kapcsoló csak kicsomagoláskor használható, es bekapcsolásakor figyelembe veszi ha egj állománynak létezik eredetije a kicsomagolási útvonalon - az állományok keltezését Ilyenkor csak a régebbi dátumú állományokat írja felül Alapállapotban ki van kapcsolva

-h Nem foglalkozik az útvonallal (a,u,f)

Amikor ez a kapcsoló engedélyezve van, a parancssorban megadott útvonallal (a haimadik nem kapcsoló argumentum szokott lenni, ha megadod) nem foglalkozik az LHA Alapállapotban kikapcsolva

-H **Fejlécet** ír (a,u,f)

Ezzel a kapcsolóval tudod kiválasztani az archívum fejlécének típusát Érvényes fejléctípusok a 0, 1 és 2 A fejlécek részletezése egy kulon részben kapott heljet A fejlécek alapbeállításban 0 szintűek

-i Állománylistát olvas (mind)

Az archiválásban resztvevő állomán>okat nem csak a parancssorban tudod megadni hanem eey kulon erre a célra írt szövegállományban is megadhatod

Mondjuk írsz egy szövegállományt amelyben a következő sor van

Iha.c arclist.c fsys/*(c|h|i|asni|prf|man|doc|txt)

es ezt elmented 'aroflist' nevén akkor a következő parancs

lha -iarcflist u /aab/lha.lzh

Azt jelenti, mintha kiadtad volna azt a parancsot, hogy

lha u /aab/lha.lzh lha.c arclist.c fsys/*(c|h|i|asm|prf|inan|doc|txt)

-I Nem foglalkozik az LHAOPTS változóval (mind)

Amikor ezt az kapcsolót aktiválod, az LHA nem nézi meg az LHAOPTS hel>i vagy tel|eskorű környezeti változó tartalmát Alapból ki van kapcsolva

-k Megtartja a részleges **állományokat (mind)**

Ez a kapcsoló - ha engedélyezed - megelőzi, hogy az LHA letörölje az ideiglenes állományokat, ha egy hiba történik Általában az LHA mielőtt kilép egy hibaüzenettel - letörli az ideiglenes állományokat, ha a (ki)tomorítés megszakad CRC, vagy I/O hiba foljtán, vagy CTRL-c-ve! megszakítod a műveletet

A kapcsoló remekül használható hibás archívumok kicsomagolásakor, hiszen a hibás állományban lévő adatoknak legalább egy része megtalálható az ideiglenes állományban

Az, hogy egy hibás állomány mekkora részlete lesz az ideiglenes állomán>ban, függ az I/O puffer méretétől is'

Alapállapotban a kapcsoló le van tiltva

-K Kiirtja az üres könyvtárakat (m)

Ha ezt a kapcsolót az 'm' paranccsal egyutthasználod, az LHA a mozgatás után torolni fogja az üres könyvtárakat Jól használható egy teljes alkönyvtár tartalmának archívumba mozgatásakor, majd az ezután már üres könyvtár letörlésére

Alapállapotban a kapcsoló ki van kapcsolva (nem torh az üres könyvtárakat)

-1 kisbetűssé alakítja az állományneveket (mind)

A kapcsoló aktív állapotában az LHA minden egyes, a műveletbe bevont állomány nevét kisbetűssé alakítja (átalakíthatod a PC-s nagybetűs állományneveket, amik olyan bután néznek ki)

LhA -1 x archívum

Kicsomagolja az 'archívum lha' állományt kisbetűs állománynevekkel

-L Állomány listát készít (mind)

Eg> listát készít, melyben felsorolja a műveletbe bevont állományokat A listát eg> állománjba menti el, ameljet közvetlenül az ' L' kapcsoío után kell megadnod Ha az állománynévben szokoz van, akkor azt idézőjelbe kell tenned

lha -Lram:ListFile d src.lzh *.asm

Torol minden ' asm' kiterjesztésű állományt az 'src lzh' archívumból, és közben a torolt állományok listáját a 'ram ListFile' állományba írja

lha -L"ram:List File" u src.lzh *.asm

Frissíti az 'src lzh' archívumot az aktív könyvtár ' asm' kiterjesztésű állományaiból, és a hozzáadott/kicserélt állományok listáját a 'ram List File állományba írja

Az e kapcsoló által készített állomány sima txt szöveg, melyben soronként eg> állomán>név van A kapcsoló alapállapotban nem készít listát

-ni Kérdéskor nincs üzenet (mind)

Amikor ezt a kapcsolót aktiválod, az LHA nem kérdez ra létező allomárrjok felülírása előtt és eg>éb esetekben, valamint nem mutatja meg az ún autoshow álloman>okat sem Ha mégis volna kérdés, az LHA az alapértelmezésű választ adja rá (igen)

Alapértelmezésben a kapcsoló kikapcsolva

-M Nem mutatja automatikusan az állományokat (e,x)

Amikor ezt bekapcsolod az LHA nem mutatja meg az tin autoshow allomán) okát (a/ archívumban lévő ' displayme' kiterjesztésuek)

A kapcsoló alapértelmezésben kikapcsolva (megmutatja az autoshow állománjokat

Megjegyzés Az autoshow állományokat akkor sem jeleníti meg, ha az ' N', '-q vag} ' m kapcsolók valamel>ikét aktiválod

-n Nincs bájt-számláló indikátor (a.u,f,e.x)

A kapcsoló engedélyezésekor az LHA nem jeleníti meg a tömörítési, kicsomagolási műveletek közben a bájt-számláló kijelzőt Alapállapotban kikapcsolva

-N Nincs foljamat indikátor (mind)

Az LHA mindegyik folyamat kijelzőjének megjelenítését letiltja A kapcsoló alapban kikapcsolva

-p Betöltés után várakozik (mind)

Amikor bekapcsolod, az LHA a művelet megkezdése előtt arra vár hogy a felhasználó lenyomjon egy gombot Floppyhasználatkor ideális

Alapértelmezésként kikapcsolva

-P Beállítja a taszk elsőbbségét (mind)

Ez a kapcsoló az LHA taszkjának elsőbbségét állítja ba Az értéke 5 és +5 kozott lehet a O-át is beleértve Magasabb prioritás beállításakor az LHA több CPU időt használ fel míg alacson} prioritásnál (pl -5) az LHA-val csak akkor foglalkozik a processzor ha semmilyen mas - magasabb prioritású - program nem használja

A prioritás értékét közvetlenül a '-P' kapcsoló után kell írni Alapállapotban a prioritás értekét a hívó taszktól örökli, amel> lehet a CLI, vag> eg> piogram és rendszerint 0

lha -P-l a nonsense.lzh bogus.txt

A 'nonsense lzh" aichivumhoz hozzáadja a 'bogus txt' nevű allomán}t A művelet végreha]tásához az LHA taszkja -1 elsőbbségű sorrendnek megfelelő időt kap a CPU-tol

-q Csendben dolgozik (mind)

Ez a kapcsoló letiltja az összes üzenetet, amit az LHA egyébként küldene

Alapesetben ki van kapcsolva

-Q Másféle kapcsoló beállítás (mind)

Ez a kapcsoló 87 őt koveto kapcsoló karaktereket a7 elqő szóko? karakterig mint kiterjesztett kapcsolókat értelmezi mel>ek leírását lásd a következőkben

-Qaa Konzol I/O használata (mind)

Amikor ezt a kapcsolót engedélyezed, akkoi az LHA nem vizsgálja az eg> másik program által már

megnyitott konzol ablak méretét, nem kapcsolja ki és nem mozgatja a kurzort benne. Ez az opció kikapcsolja a a folyamatindikátort is. A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva.

-Qb Mielőtt kibontja az archívumot, leteszteli (e,x)

Amikor ezt bekapcsolod, az LHA leteszteli az archívum sértetlenségét, mielőtt ténylegesen kicsomagolná. Ha hibát észlel, nem bontja ki. A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva.

-Qd Törli az automatikus állománymutatást (e,x)

A kapcsoló engedélyezésekor az LHA a megjelenítés után törli az ún. autoshow állományokat. (Azokat, amelyek a '.displayme' kiterjesztéssel rendelkeznek, hogy kitömörítés közben automatikusan megmutassák a tartalmukat.) A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva.

-Qh Beállítja a Huffman-puffer méretét (a,u,f)

Ezzel a kapcsolóval állíthatod be az ún Huffman-puffer méretét, amelyet tömörítéskor használ az LHA. A puffer mérete hatással van a tömörítés hatékonyságára. Általános szabály, hogy pl. szövegállományok tömörítésekor a nagyobb puffer a megfelelőbb, bináris állományoknál a default értéket használd. A mérete egyébként 4K és 64K között változtatható, az alapbeállítás a 16K.

LhA -Qh32 -2 a foo.lha *

Az aktuális könyvtárban lévő összes állományt betömöríti 32768 (32K) bájt méretű Huffman-puffert használva.

LhA -Qh4 -2 a foo.lha *

Az aktuális könyvtárban lévő összes állományt betömöríti 4096 (4K) bájt méretű Huffman-puffert használva.

-Qn Beállítja a nemzetközi módot (mind)

Ha ezt a kapcsolót használod, az LHA korrektül konvertálja az ékezetes karaktereket kis- és nagybetűsekké. (A 2.1 előtti OS verziók nem konvertálják helyesen az ékezetes betűket.)

A kapcsoló alapbeállítása: ki.

-Qo Nem foglalkozik a parancsok utáni kapcsolókkal (mind).

Ezt a kapcsolót akkor érdemes használni, ha olyan állományokat akarsz archiválni, amelyek első karaktere kötőjel ('-')• Ugyanis ekkor az LHA a parancssorban már nem keres a parancs után kapcsolót.

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva.

-Qp Nem foglalkozik a "törlés" védelmi bit állásával (in)

Ha a kapcsolót engedélyezed, mozgatás ('m' parancs) esetén akkor is letörli a forrás állományt, ha egyébként azt a törlésvédelmi bit megakadályozná.

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva.

-Qq Gyors **hozzáadás** (a,u,f)

Ha bekapcsolod, az LHA nem vizsgálja meg az archívumot a hozzáadás előtt, hogy van-e benne azonos nevű állomány. Csak akkor kapcsold be, ha bizonyos vagy benne, hogy nincs!

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva.

-Qr Átugorja a dátum ellenőrzést (a,u,f)

Ha bekapcsolod, nem foglalkozik a dátumok összehasonlításával korszerűsítés (V) és frissítés (T) parancsoknál, ha már létezik a? archívumban a forrással azonos nevű állomány, akkor recberéli tekintet nélkül az utolsó módosítás dátumára

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva

-Qw Letiltja a jokerek használatát (mind).

Ez a kapcsoló akkor használható, ha egj állománynév valamilyen helyettesítő karaktert (jokert) tartalmaz (pl némely PC s oprendszer utánzat a tildét), de mégis archiválni akarod

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva

-r rekurzivitás bekapcsolása (a.u.f)

Amikor ezt a kapcsolót használod, az **LHA** betomoríti az alkönyvtárakban lévő állományokat is az archívumba

lha -r a raimdiskl dfO:

A 'dfO ' meghajtón lévő összes állományt az alkönyvtárakban lévőket is beleértve - betomoríti a 'ram diskl lha' archívumba

lha -r a ram:disk2src dfO:*.c

A 'dfO ' meghajtón lévő összes ' c' kiterjesztésű állományt betomoríti a 'ram disk2src lha' archívumba

lha -r a ram:exthup hd:prg/src/ lha/*.[chasi] lhi/*.[chasi]

Az összes ' c', ' h', ' a' és ' 1' kiterjesztésű állományt betomoríti, amelyek a 'hd prg/src/lha' és a 'hd prg/src/lhi' könyvtárakban, vagy azok alkönyvtáraiban vannak Az archívumban nem fogja tárolni a 'hd prg/src' útvonalat az állományok nevében

Ha ezt a kapcsolót engedélyezed, a ' x' kapcsolót is automatikusan bekapcsolja, ami eltárolja az álománynevekkel együtt az útvonalakat is Ha nem akarod akkor a -xO -val ki kell kapcsolnod

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva

-R Rekurzivitás bekapcsolása (mind)

Amikor ezt bekapcsolod, az LHA a parancssorban részletezettnek megfelelő archívumokon végzi el a megadott műveletet az alkönyvtárakban is Hasonló, mint a ' 1 kapcsoló, de archívumokra vonatkozik

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva

lha -R 1 dhO:files/a*

Kilistázza a 'dhO files konjvtárban és annak összes könyvtárában levő, 'a" val kezdődő archívum tartalmát

lha - R Í *

Az aktuális és annak alkon} vtáraiban lévő összes archívum tartalmát kilistázza

lha -R I archívum

Kilistázza az összes 'archívum lha és 'archívum lzh' nevű archívum tartalmát az aktuális könyvtárból, valamint annak alkönyvtáraiból

-s **A hozzáadott állományok archívum bitjének figjelése (a,u,f)**

A kapcsolo használatakor az LHA csak azokat az állományokat vonja be az archiválásba (korszerűsítésbe, frissítésbe), amelyeknek az archívum védelmi bitje ki van kapcsolva

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva (azaz nem fig>eh az archívum védelmi bitet)

-S Az archívum bit bekapcsolása (a,u,f).

Ha a kapcsolót aktiválod, az LHA az archiválásba bevont minden álloman> archívum védelmi bitjét bekapcsolja

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva

-t Csak új állományok (e,x).

Ha bekapcsolod, az LHA nem fog fölulírm vagy lecserélni kitömörítéskor egy létező állományt

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva

-T Új és újabb állomáujok (a,u,f,e,x).

Amikor a kapcsoló aktív, az LHA felülírja vagy lecseréli a már létező állományt, ha az öregebb, mint az aktuális

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva

-u Nagybetűs állománynevek (mind)

Az **LHA** a kapcsoló engedélyezésekor - az összes, a műveletben résztvevő állománynevet nagybetűsre alakítja Ha PC n akarod az archívumot kitomorítem, jó szolgálatot tehet, mert a PC-s archiválók nem mind szeretik a kis-, vagy kevertbetűs állományneveket

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva

-U A folyamatindikátor lépésközeinek beállítása (a,u,f,e,x)

Ezzel a kapcsolóval állíthatod be az ún bájt-progressz indikátor (feldolgozási folyamat-kijelző) újraírásának lépésközét A kívánt lépésközt bájtban kell megadnod közvetlenül a '-u' kapcsoló után (szóköz nélkül)

Alapállapotban a foljamat kijelző lépésközének értéke a sűrítési módtól függően 4096 vagy 8192 bájt

LhA -U4096 a bar.lzh *.c

A feldolgozást jelző szám a művelet alatt 4096 bájtonként változik meg

LhA -U32768 a bar.lzh *.c

A feldolgozást jelző szám, 32768 bájtonként változik

-v **Sűrítési** sebesség **beállítása (a,u,f)**

A sűrítési sebesség beállítására szolgál ez a kapcsoló '-vO a lassú és '-v9 a gyorsabb A sűrítési arán> nagyobb sebességnél leromlik Alapbeállításban a sebesség 5, amel) az esetek 99% ában a legjobb kompromisszum

-V Engedélyezi a többrészes archiválást (mind)

A kapcsoló aktiválásával készíthetsz többkötetes archívumot, amely egy nagy archívum, csak több kis részre szabdalva Az egyes kötetek méretét a kapcsoló után kell közvetlenül megadnod kilobájtban Ha azt akarod, hogy az LHA automatikusan felismerje és használja a kötet (pl floppy esetén) méretét, akkor használd a '-Va' kapcsolót A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva

LhA -Va **a dfO:MyArc** *.c

Archivál minden ' c' kiterjesztésű állományt az aktuális könyvtárban a 'dfO ' egységre, majd ha a lemez tele van, kén, hogy tegyél be egy új lemezt, mindaddig, amíg az archiválást be nem fejezi

-w **Beállítja a munka könyvtárat (a.u.f.d).**

Közvetlenül a kapcsoló után írva beállíthatsz egy könyvtárat, amelybe az **LHA** az ideiglenes

állomanjokat ina

Alapesetben a 't ' konjvtárat haszná||a erre a celia (Ha nincs kijelölve t ' logikai készülék akkor az aktuális komvtárat)

LhA vvrad tmp a archívura lzh *

A 'rad tmp' konjvtárat használja ideiglenesen, amíg az archívumot készíti

-W

Kizárja az állományneveket (a,u f)

Az én verziómban nem érhető el ez a kapcsoló (alapból kikapcsolva)

-X

Megőrzi és hasznába a könyvtár struktúrát (mind)

A kapcsolónak három állása van

'-xl' vagy ' x'

Ha íg> használod, az LHA mind archiváláskor, mind kibontáskor használja és megőrzi az útvonalneveket Kibontáskor, ha eg) könyvtár nem létezik azt létrehozza A kapcsolót automatikusan aktiválja az ' r' kapcsoló használata

'x2'

Ebben a módban - amelj csak kicsomagoláskor használható - az LHA használni fogja a telies útvonalnevet az archívumban lévő állomán>ok kijelölésénél de a lemezre íráskor nem foglalkozik vele Ez akkor hasznos, ha az archívumban található több a/onos nevű állomán) de nem ugyanazzal az útvonalnévvel

'-\3'

Ebben a módban az LHA nem foglalkozik az archívumban lévő állomán} ok útvonalnevével, de a lemezre íráskor használja az útvonalat Ez akkor jó, ha lusta vagy megjegjezni a pontos nevet, beleértve az útvonalat is

LhA -x2 e dl rexx lzh examples/Main c ram

A parancs kicsomagolja a 'dl rexx lzh' archívumból a 'examples/main c' állományt és létrehozza 'ram ' készülék gyökérkönyvtárában 'main c' á!lomán>ként

LhA -x3 e dl src lzh *iPmamP* ram

A parancs kicsomagolja a az archívumból az összes oljan allomán>t, amel>nek a neveben szerepel a 'main' füzér és azt az útvonalával eg>utt a 'ram ' kés/ulékre írja A parancs nem eg>enertéku az lha x dl src lzh #'main#' ram paranccsal

A kapcsoló korszerűsítéskor defaultkent ki van kapcsolva f-\0) és kicsomagoláskor engedéĥezve ('xl)van

-X

Nem fűzi hozzá a kiterjesztést (mind)

Ha a kapcsolót engedéljezed, az LHA nem fűzi hozzá automatikusan az archívumhoz a ' lha' vag> ' lzh' kiterjesztést Alapállapotban hozzáfűzi

y

Mindig hozzáfűzi a kiterjesztést (mind)

A kapcsoló aktiválásakor az LHA mindig hozzáfűzi az archívum nevéhez a ' lha', vag> a ' lzh' kiterjesztést, még ha az már létezik is Alapállapotban csak akkor fűzi hozzá, ha még nincs kiterjesztése

-Y

Nag> állományokat arányosan tárol (a,u f)

Ha a KapCSOlOl eilgetJelyeZeÜ, d'0 **LIIA** d llag^ubb, **mint 32KB** állomónjoket tomoríto'í n<ŝlUul film *a*^ archívumhoz, ha a sűrítés kevesebb lenne mint 3%

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva (tomonti ezeket is)

-z **Nem sűrít** (a,u.f).

Bekapcsolásakor az LHA csak archiválja, de nem sűríti a kijelölt állomán>okat

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva

lha -z a foo.lha *.bmp

Az **LHA** tömörítés nélkül archiválja az aktuális kon>vtárban lévő összes ' bmp' kiterjesztésű állományt

-Z **Sűrít** (a,u,f)

A bekapcsolásakor az LHA a már sűrített állományokon is megpróbál tömöríteni

A kapcsoló alapállapotban ki van kapcsolva Tipikusan tömörített állományok pl a Gif vagy a Jpeg formátumúak Az ilyen állományok felismerhetők a kiterjesztésükről, pl ' lzh', ' lha', ' zoo', ' zip', 'arj', ' arc', ' dms', ' wrp', ' lhw', ' zap', ' pak', ' pp', ' gif, vag> ' jpg' Ezeket nem én meg tömöríteni, ann>ira kicsi lenne az esetleges nyereség, ami elenyésző a tömörítési és kicsomagolási idővesztséghez képest

Automatikusan kiírt állományok

Ezeknek az állományoknak a tartalmát automatikusan kiírja egy új ablakban, amikor a felhasználó kicsomagja egy archívumból Amikor az LHA meghatározza, hogy ilyenkor melyik állománynevet kellene kiírnia, előtte megnézi ha az állománynév kiterjesztése ' displayme', akkor azt megjeleníti, kivéve, ha az ' M' kapcsolóval letiltottad Ezeket az állományokat az LHA ug>anúg> kitomoríti, mint a többit, de közben levágja a ' displayme' kiterjesztést

Pár tipp a hatékonyság növelésére

Ha nag> mennyiségű, vag> kis méretű állományokat (pl szövegállományokat) akarsz archiválni, nagymértékben megnövelheted a sűrítés hatékonyságát a következő módon

Adva van egy nagy könyvtár változó állományokkal (2480 állomány 5102117 bájt osszméretben) Ezt letomorítjuk

lha *-i* **-r a hd:test msrc:**

es még egyszer

lha -Z **-Qh64 a hd: msrc hd: test. lha**

A végerdeményul kapott állomány ('hd msrc lha') 1545076 bájt méretű lett, míg ugyanezen könyvtár megszokott utón történő archiválásakor (lha r Qh64 a hd msrc msrc) 2114777 az archívum mérete. Látható a különbség

Ha az LHA t DOS vag> ARexx szknptből használod (és egyébként is, ha többször egymás után hívod meg), érdemes rezidenssé tenni a

Resident C:lha PURE

paranccsal Ekkor legalább az LHA lemezről betöltését nem kell megvárni

Kevés memóriával rendelkezőknek

Az LHA tömörítéskor minimum 300K, kicsomagoláskor 180K memóriát használ fel Ha ezt csökkenteni akarod, az I/O puffer méretét le kell venned 8K-ra Ekkor 48K, illetve 24K-t használ tömörítéskor és kicsomagoláskor A tömörítés hatékonyságának rovására még jobban csökkentheted a felhasznált memóriát, ha a Huffman-puffert 4K ra veszed

MS-DOS kompatibilis archívum készítése

Először is le kell tiltani minden Amiga specifikus információ tárolását az archívumban A megjegyzéseket az ' f kapcsolóval a védelmi biteket a '-a' kapcsolóval Az MS-DOS és a UNIX LHA-k alapbeállításban 1 szintű fejlécet kreálnak

Összegzésképpen a következő opciókkal készíthetünk MS-DOS LHA csereszabatos archívumokat

'-HOaOP

LHARC kompatibilitás megőrzésére pedig a következő beállítás a jó

'-H0 -0'

és MS-DOS LHARC-hoz

'-H0a0f-0'

Adatvisszaállftás hibás archívumból

H1H1' Arról ne is álmodj, hogy az összes elveszett adatodat visszanjered egy sérült archívumból[1] De egy részüket talán

Először is állísd az I/O puffért 8K-ra és használd a ' k' kapcsolót, és így próbáld meg kicsomagolni

LhA -k -b8 x **dl:sérult ram:**

A fenti parancs a 'dl ' egységen lévő 'sérült' archívumot a 'ram '-ba csomagolja ki

Kifejezések

archívum

Archívumnak azokat az állományokat nevezzük, amelyben egy vagy több állomány a hozzátartozó információkkal (név, dátum, megjegyzés, stb) együtt tömörítve íll anélkül van

atctuvá\ás

Archiválásnak azt a folyamatot nevezzük amikor állomány(ok)ból és a kapcsolt adatokból másolatot készítünk megőrzési célzattal Ezt általában - bár nem szükségszerűen - az adatok tömörítésével kapcsoljuk egybe, hog> ugyanazon adatok számára jóval kevesebb helyet kelljen fenntartanunk

atcYiiváVó, Vomorító

Egy állományarchiváló, -tömörítő programmal értelemszerűen archiválni, tömöríteni lehet állományokat Az archiválás legtöbbször - de nem minden esetben - tömörítéssel |ár együtt és nem minden tömörítés történik archiválási szándékkal Általában archiváláskor több állományt vag> egész konjvtárakat tomorítunk össze és utána rakunk egy archívumba, amelyek ezáltal kevesebb hel>et foglalnak az amúgy is szűkös háttértároló kapacitásból

CUC

A CRC az angol 'Cyclic Redundancj Check' rövidítése, mely kb a tömörített adatok sértetlenségének ellenőrzését jelenti Az LHA új változatai 16 bites CRC összeget használnak A CRC összeg egy szám, amelyből ugyan nem lehet hel>reállítam a sérült adatokat, de nag> valószínűséggel jelzi a hibát

Fe^€ , Yiea&et

Az LHA minden archívumban elhelyez egy fejlécet, amelyet bizonyos információk tárolására használ (Tömörítési mód, állományok stb)

A 0 szintű primitív fejlécet az LHARC és az LZ korai változataival való kompatibihtá< miatt őrizte meg az LHA

Az 1. szintű fejlécet az **LHA** szerzője vezette be, amely már némileg több információt tartalmaz az archívumról, de ennek mérete limitálva van 255 bájtra.

A 2. szintű fejléc típus - az MS-DOS LHA 2.13-éhoz hasonlóan - tetszőleges mennyiségű információt tárolhat az archívumról.

Az LHA mindhárom fejléctípust írja és olvassa, de alapbeállításként - a kompatibilitási problémák megelőzésére - a 0. szintűt használja. Ha meg akarod tudni egy archívum fejlécének a szintjét, használd a 'vv' parancsot.

Vitömörílés, kicsomagolás

Az a folyamat, amelyben az archivált, tömörített adatokat eredeti állapotukba állítjuk vissza. Ez vonatkozik az állomány vagy könyvtár tartalmára, nevére, dátumra, megjegyzésre stb.

Mu\ü-vo\ume archívum, VöVtoVütetes archívum

A többkötetes archívum azt jelenti, hogy az **LHA** az archiváláskor nem egy nagy archívumot készít, hanem több kisebb, folytatólagos állományt, hogy archiválni tudj az archívumnál kisebb adathordozóra (pl. floppy) is. A többkötetes archívumoknál a nevek kiterjesztése az alábbiak szerint módosul:

Az első köteté Uha' vagy Mzh' lehet, míg a többi állományt '.101', '.102', ... , U99'-ig tartó kiterjesztéssel látja el. Ennél több (100) kötet létrehozásakor az LHA működése kiszámmíthatatlanná válik!

• Rezidens, program

Egy programot akkor nevezünk rezidensnek, ha a memóriába tölthető és onnan bármikor indítható. Egy program az AmigaDOS 'Resident' parancsával tölthető a memóriába ('Resident programnév.kiterj'). A rezidens programok 'pure' védelmi bitje általában magasra van állítva, ha mégsem, akkor a 'Resident' parancsot a **'PURE'** opciójával kell használnod: 'Resident prgnév.kit PURE' Az LHA rendszerbarát abban a tekintetben, hogy elindítása után automatikusan leválik az indító taszkról (tehát nem muszáj RUNnal indítani), és rezidenssé tehető az AmigaDOS szabványos 'Resident' parancsával. Ha más operációs rendszert használsz, nézd meg a manuáljában, hogyan tehetsz egy programot rezidenssé. Windowsnál ne fáradj, nem fog menni...

sfx-modu\ (Se\í eXttacV. moduV), örJácsomagcAó-modu\

Olyan futtatható állomány, amely indításakor kitömöríti a benne foglalt adatokat.

surft.es. tömörítés

Egy folyamat, amelynek során az adatokból úgy távolítjuk el a fölösleges információkat, hogy kevesebb helyet foglaljon ás kicsomagolás után az eredeti adatokat kapjuk vissza. Ez többféle módon valósítható meg. Az LHA a Lempel-Ziv féle sűrítési mód egy módosított változatá használja blokk-adaptív Huffmann kóddal és 4096 vagy 8192 karakter nagyságú szótárral.

tömörítési arány

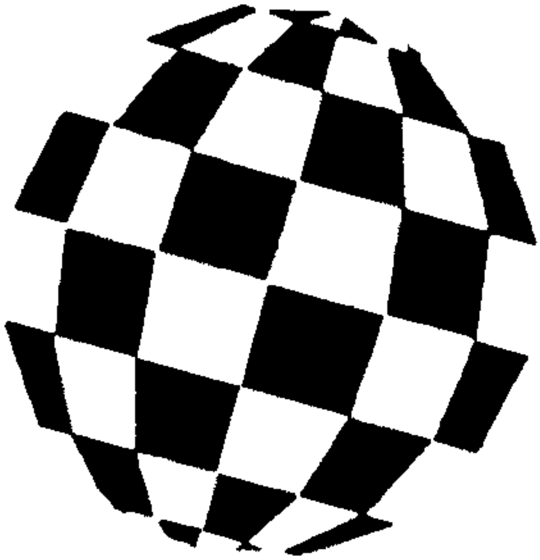
A tömörítési arány adja meg, hogy a tömörített adat az eredeti hány százaléka. Ezt a következőféleképpen számoljuk ki:

sűrítési_arány = (1 - tömörített_méret / eredeti_méret) * 100

Más tömörítők más módszer szerint számolnak, pl:

sűrítési_arány = tömörített_méret / eredeti_inéret

A legtöbb Amigás tömörítő az első módszer szerint számítja ki a sűrítési arányt, amely szerint minél magasabb számot kapunk, annál erősebb a tömörítés.



WORKBENCH 3.0

Bevezetés

Az Amiga volt az első olyan számítógép, melyet a kezdetektől gyárilag két operációs rendszerrel szállítottak. Az egyik volt a hagyományos - már amennyiben a nyolcvanas évek közepén a számítástechnikában hagyományokról lehetett beszélni - karakteres felületű és I/O-jú AmigaDOS, a másik pedig az akkor házi számítógépeknél unikumnak számító grafikus felületű, egér- és ikonvezérelt oprendszer, a Workbench. (Igen - bár nem célszerű a DOS-tól, és nem lehet a Kickstarttól szétválasztani - , a Workbench igazi Operációs Rendszer és nem csak egy grafikus felület, hiszen az AmigaDOS megléte nélkül is képes dolgozni, mivel a ROMban jószerivel minden benne van, ami szükséges. Ezzel páran vitatkoznak, mondván, hogy az igazi oprendszer a kickstartban van és a DOS is és a Workbench is csak ennek egy-egy felhasználói felülete. Jómagam azon a véleményen vagyok, hogy a három alkotóelem (a Kickstart, a DOS és a Workbench) egy olyan egységes egészet alkot, amelyet - sem funkcióiban, sem megjelenésében - még egyetlen számítógép oprendszerének sem sikerült túlszárnyalnia.)

Az első Amiga típusoknál a Workbench még a háttérbe szorult, hiszen a lemezes programok és a fél-egy mega RAM-ok korában senki sem pazarolta szívesen az amúgy is szűkös lemez-, és memóriakapacitást a Workbenchre és senki sem szerette az állandó lemezcsereberéket. Annak idején - mi, a felhasználók egy része - játszadozásnak tartottuk a grafikus felületet és a sávtöltős lemezek, illetve 'vinyónélküliség' korában szívesebben dolgoztattuk CLI-ből a gépünket. Meg még később is, amikor divat volt olyan programokat készíteni, melyek csak boot with no startup-sequence opcióval indultak.

Ehhez hozzátartozik az is, hogy az l.x-es Workbenchek a mai verziókhoz képest elég kezdetlegesek voltak. (De nem más gépek grafikus felületéhez képest!)

Ez a ledegradáló szemléletmód a nagyobb memóriájú gépek megjelenésekor és a nagykapacitású háttértárolók térhódításakor szerencsére megváltozott. (Milyen jó érzés volt újra felfedeznem a Workbenchet, amikor az első 40 megás vinyót a gépemhez kötöttem!)

Ma már ott tartunk, hogy szinte nincs is olyan 'startup-sequence', amely ne töltené be a Workbench-et, és majdnem minden program vagy alkalmazás a Workbench-ből is indítható. Sőt, Cli-ből manapság csak nehézségek árán indítható egy-egy program.

1999 derekán elmondhatjuk, hogy az Amiga Workbenche az összes hasonló, vagy akár magasabb kategóriájú számítógép operációs rendszerénél (és OS utánzatánál) messze kiemelkedően a legjobb mind a felhasználók, mind a fejlesztők szempontjából.

Mindazonáltal még ennél is lehetne jobb - hiszen vannak apróbb-nagyobb hibái és hiányosságai, ezt nem tagadhatjuk -, amit a rengeteg külsős által gyártott Workbench kiegészítés, patch, hack és egyebek bizonyítanak, (gondolok itt a MUI-ra, MCP-re, MCX-re és még jópár programra, amik pár dolgot leegyszerűsítenek, vagy a hiányokat pótolják...)

[illegible]

változatokon.

A Workbench előnyei

A Workbench kényelmessé tette a felhasználók életét azzal, hogy ikonokkal (kis képekkel) ábrázolja a rendszer különböző elemeit, mint a lemezek, könyvtárak, állományok, és egy megnyitott kon>vtárat ablakként jelenít meg Ha belegondolunk, az ember könnyebben felismer - és ezáltal megtalál - egy képet vagy egy rajzot mint egy - esetleg tobbszáz soros - felsorolásból egy adott szöveget Nomeg az egérrel is könnyebb kattintgatni, mint hosszú szakszövegeket fejből begépelni

Beépített rutinjait, programjait, lehetőségeit más programok is kihasználhatják, nem csak a Workbench

Az adattípusok (Datatype-ok) használatával nem kell minden programhoz kulon-kulon megírni minden egyes adattípusra a be- és kimeneti rutinokat, ha használni akarja ezeket

A lokalizációt használó programokat nem kell minden egyes nyelvre kulon-kulon elkészíteni, elég csak az üzeneteket nyelvenként egy-egy állománjban elhelyezni és a program - ha tud - azon a nyelven fog kommunikálni a felhasználóval, amelyet az a 'Locale' prefs-ben beállított

A környezeti beállításokat bármely program átveheti és átadhatja a Workbench-től(/nek)

Ki tudsz jelölni olyan programokat, amelyek ezután a Workbench minden elindítása után automatikusan lefutnak, pusztán azzal, hogy ezeket a programokat (vagy az indító állományukat) egyszerűen bemásolod - ikonjaikkal együtt - a WBStartup könyvtárba

A Workbench képernyőjét, beállításait, változóit, elemeit stb használhatja bármely piogram vagy alkalmazás

A Workbench legkülönfélébb elemeit, bármely részét kicserélheted, felújíthatod anélkül, hogy újra kellene telepíteni az egész oprendszert

és még sorolhatnám az olyan előnyöket napestig, ameljek a Workbenchben minimum 1992-óta (vagy még régebben) megvannak, míg más (elhanyagolható) oprendszerek vag> grafikus felületek készítői mostanában kezdik felfedezni ezek szükségességét De nem ez a lényeg a lénjeg az, hogy a Workbench használatával egy új világ nyílik meg előtted, amelyet vétek lenne kihagyni'

A Workbench előkészítése

Az Amigákat gyárilag operációs rendszerrel együtt **szállítják,** és a vásárláskor (ha másodkézből vásárolod főleg) győződj meg, hogy megvannak-e a tartozékai, koztuk a Workbench lemezei (a 3 x-nél pl 5 db) Ezek a lemezek egy alap Workbenchet (és természetesen az AmigaDOS t) tartalmaznak, amely több is, kevesebb is, mint amire szükséged lehet Bár így is lehet használni a Workbenchet, de ez csak egy alap, amit a későbbiek során mindenkinek át kell majd alakítania a saját és rendszere igényei szerint (Az AmigaBasic-et 2 x-től kezdve hiába keresed a géphez adott lemezeken Maga a megvalósítás elavult, az új rendszereken állandóan kitagy így inkább kivették a g>ánlag szállított programok kozul és sajnos nem tettek bele semmil>en használható alternatívát Használd talán hel>ette a Bhtz Basic-et, vagy az Amost' Ezek kereskedelmi programok, kulon kell megvásárolnod őket)

Mielőtt bármit csinálunk a Workbench-csel, nem szabad arról a triviális dologról megfeledkeznünk, hogy ha valamit is megváltoztatunk a gyan lemezeken, az eredeti tartalmat már egyáltalán nem, vagy csak macerásan kaphatjuk vissza' Ezért első dolgunk legyen a gyári Workbench lemezekről biztonsági másolatot készíteni ezen fogunk ezután dolgozni - és az eredeti lemezeket egy biztonságos heljen elzárva tartani[1]

Ezután a Workbench lemezein minden módosítást csak a másolatokon végezz el'

A Workbench 3 0 ot lemezen terpeszkedik el és alapállapotban kb a következő dolgokat tartalmazza

Workbench

Tartalmazza az AmigaDOS parancsait, pár szabványos rendszerkönyvtárat, eszközmeghajtót,

adattípust, kezelőt és pái segédpiogiamot is Épp csak azok az állományok es konyvtáiak vannak rajta, amik ahhoz kellenek, hogy a íendszer elinduljon a lemezről és üzemképes leg}en

Extrás

Három könyvtár van rajta, a 'Prefs', a 'System' és a Tools' Ezekben vannak a különböző beállításokat lehetővé tévő szerkesztők és pár segédprogram

Storage

Mint a neve is mutatja, egy raktár amelyben a Workbench az alapbeállítástól eltérő adattípusokat, eszközmeghajtókat, billentyűtérképeket tárolja, amelyeket akkor vesz elő, ha valamelyik beállításszerkesztőben beállítod a használatukat

Locale

Az operációs rendszer olyan helyi jellegzetességeit, mint a használt nyelv, az ország, az időzóna stb tág lehetőségek szerint módosíthatod Azt, hogy ezt könnyen megtehesd, a készítők elhelyeztek pár előre elkészített - a helyi beállításokat taitalmazó - könyvtárat és állományt ezen a lemezen

(A legjobb tudomásom szerint a 'magyar lokalizáció' még nincs a Workbenchbe integrálva, de az amineten hozzá lehet jutni a Kertai Gábor által készítetthez, amelyet már évek óta én is a legnagyobb megelégedéssel használok)

Fonts

Az OS alapállapotban a ROMban lévő Topáz elnevezésű betűkészletet használja Ez egy fix szélességű (ún non-proporcionális) készlet és elég csúnyácska (viszont viszon>lag jól olvasható), ezért ezt lecserélheted az ezen a lemezen lévő betűkészletek valamelyikére

Előkészítés hajlékonylemezre

A fenti ot lemez változatlanul hagyása megnöveli a munka közbeni lemezcseréket, ezért hajlékonylemezes rendszeren a Workbench lemezeinek számát le kell redukálnunk maximum egyre Ezt könnyen elvégezhetjük manuálisan is, de egy állománykezelő programmal könnyebb, hiszen rengeteget kell másolni és/vagy torolni

Ha még nem fut, indítsd el a Workbenchet (az AmigaDOS LoadWB parancsával amelynek az mdítólemez 'C (C készülék) könyvtárában a helye, a DOS többi parancsával együtt)

Ha még nem módosítottad a beállításokat, akkor alakítsd ki a preferences editorok (beállító programok) segítségével a neked legjobban tetsző és kívánalmaidnak megfelelő korn>ezetet (kinézet, lokalizáció, input-output, stb), majd mentsd el

Ezután megkezdheted a Workbench méretének csökkentését

Formázz meg egy lemezt (Formát), tedd indítólemezzé (Install), készítsd el rajta az alábbi kon>vtárakat (Makedir) amel>ekbe be kell másolni (Copy) a táblázat szerinti dllomán>okat és/vagy további könyvtárakat (arra figyelj, hog> csak és kizárólag azokat az állományokat és könyvtarakat másold fel, amelyekre valóban feltétlenül szükséged van, mert hamar elfogy a rendelkezésre álló nyolcszáz-valahány kilobájt)

Fontos, hogy az alábbi könyvtárakat semmi esetre ne nevezd át, mert ha a rendszer nem találja valamelyiket, az ugyan nem olyan nagy baj, de a benne lévő állományokat és alkönyvtárakat sem fogja megtalálni!

C

A DOS parancsainak a helye Csak azok a parancsok kerüljenek egyelőre bele, amelyek feltétlenül szükségesek (pl szerepelnek a startup sequence ben és a user startup ban)

DEVS

Négy könyvtár kerül ide DataTypes (adattípusok), DosDnvers (mounthsták), KeyMaps (csak amit a prefs ben beállítottál), Momtors (TV, RGB monitor esetén üres), Printers (ha nincs nyomtatod, üres), valamint az eszközmeghajtók állományai

FONTS

Na ide tényleg csak a legszükségesebbet és egyelőre max 8-, 9 es méretben

L

A kezelők, állományrendszerek helye

LIBS

A szabvány rendszerkönyvtárak helye A korrekt programok jeleznek, ha valamelyik hiányzik nekik, vagy a dokumentációjukban le van írva

PREFS

Ha jól állítottad be a rendszert, a preferences szerkesztőkre nem lesz nagy szükség Egyébként a beállításokat is itt tárolja, tehát maga a könyvtár szükséges

REXXC

Az ARexxet nagyon sok program használja vagy támogatja, neki van szüksége erre a könyvtárra és a benne lévő állományokra Egyelőre nem használjuk, tehát üres

S

Többek kozott a 'startup-sequence' és a 'user startup' helye Ezek szkript állományok, és ezek határozzák meg azokat a tennivalókat, amelyeket a rendszernek el kell végeznie a/ indítás után

A 'startup-sequence' és az 'user-startup' kozott - elméletileg annyi a különbség, hogy az előbbibe kerülnek azok a dolgok, amelyekre a rendszernek van szüksége, az utóbbiba bedig a nem szorosan a rendszerhez tartozó alkalmazások, illetve a felhasználó által kívánt beállítások, kijelölések, stb

SYSTEM

Pár kiegészítő segédprogram helye (Formát, DiskCopy, Rexxmast, stb), csak ha szükséges

TOOLS, UTILITIES

Szintén a segédprogramok számára, nincs bennük semmi nélkülözhetetlen (persze jó, ha vannak)

WBSTARTUP

A Workbench a betöltésekor ennek a könyvtárnak a tartalmát átvizsgálja és az itt található állományokat elindítja (Csak abban az esetben, ha van ikonjuk Nem létfontosságú)

A Workbench lemez elkészítését egy állománykezelővel is elvégezheted, nem muszáj DOS ból

Egy másik út, hogy készítesz egy másolatot a teljes Workbench lemezről letörlőd a fölösleges állományokat, majd felmásolod, ami kell és kész

Ha készen vagy a fentiekkel, akkor most van egy olyan lemezed, amelyről be tudsz tölteni eg> működőképes Workbenchet és még van is rajta pár tucat KB szabad hel> (Ha nem tölti be a Workbenchet, vagy hibát jelez, valami lemaradt a lemezről, a startup-sequence tanulmányozása után pótold[1])

A lemezről futtatható Workbenches programok lemezei is hasonlóan készülnek Van rajtuk egy annyira lecsupaszított Workbench, amennyire az lehetséges és maga a program

Most már csak a néha idegesítő lemezcsereket kéne megoldani valahogy

A mai **IDE** merevlemez árak mellett (4-5 ezer HuF egy 400-800 MB os vinyó) már nem igazán Ithet pénzkérdés akár egy kistermetű **HDD** beszerzése!

Előkészítés merevlemezre

Az Amiga 1200-asok egy részét beépített 2 5 hüvelykes, viszonylag kis kapacitású merevlemezzel szállították, amelyekre gyárilag telepítették a Workbench 3 x-es változatát **Itt** csak egyetlen dolgod van - mivel a lemezes verzió ezekhez nincs mellékelve (ha jól tudom) -, biztonsági másolatot kell róla készítened és hajlékonylemezre mentened Ezt valamilyen archiváló vagy backup programmal teheted meg a legkönnyebben Ezek hiányában DOS-ból vagy egy állománykezelő programmal is kimásolhatod, csak vigyázz, hogy a konyvtárstruktúrát őrizd meg a későbbi használatra

Akik a hajlékonylemezes rendszerüket később bővítik ki merevlemezzel, azok némileg hátrányosabb hel>zetben vannak Ugyanis nekik is kézzel kell felinstallálni a Workbenchet a merevlemezre, mert szinte fehér hollónak számít egy nem buherált InstallWB szkript (Létezik ugyan egy InstalB 0 nevű lemez, amely az eredeti Workbench lemezekről telepíti a Workbench-et merevlemezre, de elég kevés embernek van meg Az Install3 0 teljesen automatikusan felpakolja a rendszert a kiválasztott merevlemezre, neked csak a szkript utasításait kell követned, a kérdéseit megválaszolnod (ja, és néha lemezt cserélned) Ennek hiányában az előző szekcióban leírtakhoz hasonlóan kell létrehoznod és/vagy felmásolnod a könyvtárakat egyenként és beléjük a különböző állományokat)

A hajlékonylemezes használathoz képest előny, hogy torolni viszont semmit sem muszáj, hiszen a ma kapható legkisebb **IDE** szabványú merevlemez kapacitásának a toredékét foglalja el egy alapkiépítésű Workbench. a maga kevesebb, mint 3 MB-jával (Éljenek az 5 megánál kisebb oprendszerek')

Az eddigiekből kitűnik, hogy a Workbenchet ugyan lehet használni hajlékonylemezről is (bár nem egy leányálom), de sokkal kényelmesebb merevlemezzel dolgozni, arról nem is szólva, hogy nagyságrendekkel gyorsabb

A Worhbench használata

Most. hogy - mind hajlékony-, mind merevlemezre - tudjuk, hogyan kell telepíteni a Workbenchet (és biztonsági másolatot is készítettünk róla), lássuk, hogyan is használhatjuk

Először is egy nagyon érdekes momentumra hívom fel a figyelmet ha az Amigával komoly munkát végzel (és nem csak a Workbench buherálásában éled ki magad), elsősorban nem Te fogod használni a Workbench-et, hanem azok a programok, amelyekkel dolgozol A Workbenchet csak kisegítő műveletek végzésére fogod használni, mint pl lemezműveletek, programok futtatása stb Ezek a külső műveletek azonban a munkádnak csak elenyésző részét képezik, amikor rajzolsz, újságot készítesz, programozol, lemezújságoknak írsz cikkeket, vagy száguldozol az 'információs szupersztrádán'

Egy rendszerbarát program vagy alkalmazás használja azokat a beállításokat, amiket neked - jó esetben - csak eg>szer kell módosítanod Neked nem kell foglalkozni például a lokalizáció, monitor, nyomtató, billentyűtérkép, adattípusok, készülékek, stb beállításával minden frissen telepített alkalmazáshoz Egy program - ha korrekten készítik el - mindezen környezeti beállításokat át tudja venni a Workbenchtől, ha szüksége van rájuk És ez a nagyszerű a Workbenchben, nem pedig a Memacs, a számológép vagy az ikonok

A Workbench használata a nagy többség számára menukiválasztásokat, ikonra kattintásokat, ablaknyitásokat és zárásokat, programok indítását, a beállítások további módosításait fogja jelenteni és nem többet (Esetleg egy kicsit csinosítgatod, frissítgeted) Ez így is van jól. hiszen nem szabad elfelejtenünk, hogy a Workbench van értünk és nem mi érte

Használat egérrel

Az Amigák alaptartozéka az EGÉR nevű beviteh eszköz Működése (csak vázlatosan} a következő anogy az egeret mozgatod a padján, a képernyőn - bizonyos határok kozott - ugyanúgy mozog egy nyíl alakú kis képecske is

Ezt a kis képet hívjuk egérmutatónak (pointei) Az egérmutatónak alapesetben két állapota van, amit az ábrája is mutat normál és foglalt Az egermutató ábiáját a Prefs/Pointer nevű szerkesztő programmal módosíthatod (vannak speciális programok, melyek megváltoztathatják az egérmutatót, animációkat, hely- és objektumérzékeny feliratokat vagy ábrákat helyeznek el benne, 'help-buborékokat' rendelhetnek hozzá, de ezek nem a Workbench szerves részei, így ezekkel most nem foglalkozom)

Az egérnek az akadálytalan mozgáshoz egy kb 30*30 cm es sík felületre van szüksége a munkaasztalunkon Vannak speciális alátétek, amiket egérpadnak hívunk, ezek felülete úgy van kiképezve, hogy az egér könnyen mozoghasson rajta és golyója a lehető legkönnyebben gördüljön Az egér egy speciális változata a trackball, amit akár hanyattegérnek is hívhatunk

Az egéren két gomb van, amit általában bal- és jobb gombnak nevezünk (van három sőt több - gombos egér is, de ezt csak a kellőképpen felkészített alkalmazások tudják felhasználni)

Funkciójukat tekintve a bal a kijelölés, a jobb pedig a menü gombja

Az egérmutatóval többféle cselekedetet végeztethetsz a képernyőn azon kívül is, hogy ide-oda rohangáltatod Ezeknek a cselekvéseknek speciális nevük van, és alapjában véve csak párat különböztetünk meg, amelyek több néven is szerepelhetnek

Kattintás, kijelölés

A kívánt objektum fölé mozgatod az egérmutatót, majd rövid időre lenyomod az egér bal gombját A kiválasztás tényét (és/vagy eredményességét) a rendszer grafikusan ki is jelzi (megváltozik az ablak keretszíne, az ikon képe kyeloltre vált, a gomb lenyomódik (átvált) stb)

A kijelölés egy másik típusa a többes kijelölés, amikor is egy ablakban, egy íkonmentes terület fölött, az egér bal gombjának lenyomva tartása mellett elmozgatod az egérmutatót Ekkor egy keret jelzi a kijelölésbe befoglalt ikonokat Az egérgomb felengedésekor a keretben lévő ikonok kijeloltre váltanak

Kettős kattintás, duplaklick

Ha pl egy ikon képe folott kétszer egymás után lenyomod a bal egérgombot, akkor a Workbench megnyitja azt (Az. hogy mi számít kettős kattintásnak és mi számít két kijelölésnek, a gomb két lenyomása kozott eltelt idő határozza meg Ez a Prefs/Input beállító programmal széles határok kozott beállítható) A megnyitás azt jelenti, hogy lemez, szemetes, vagy könyvtár ikon esetén megjeleníti a tartalmat egy ún könyvtár ablakban, program állománynál megkísérli futtatni, adat állománynál pedig megnézi az íkonállomány 'Alkalmazás ' rovatában szereplő állomány nevét (ha van) és megpróbálja azt megnyitva az adatállományt átadni neki (Mindez persze a valóságban egy kicsit bonyolultabb, de kb így van)

Drag&drop (a 'fogd és vidd* technika)

Egy ikon fölötti egérmutatónál lenyomva tartod a bal gombot, majd elmozdítod az egeret Ekkor az egérmutató megfogja az ikont és azt oda viszed a képernyőn, ahová akarod Amikor a bal gombot felengeded, az egérmutató elejti az ikont Ugyanezt megteheted az ablakokkal is, azok vonszoló sávját (tételsorát) megragadva Attól függően, hog> eg> ikont hol engedsz el, pozicionálás vag) mozgatás történik (Ha ugyanabban a/ ablakban, akkor csak a helyzetét változtat|a, ha eg> másik ablakban, akkor átmozgatja az ablaknak megfelelő lemezre vagy könyvtárba)

Menü kiválasztás

Az ikonok, ablakok mellett a Workbenchet a menükkel is vezérelheted Egy menüpont kiválasztásához a következőt kell tenned Az egermutatót felviszed a képernyő tételsorába, majd lenyomod és lenyomva tartod a jobb egérgombot Ekkor a tételsoron megjelennek a menük Az o^-™,.*«*<<• orr sj>v,i; m^nu föliratÁrü mn7j,aiv» lepr»rdul Cetért híviuk legördülő menünek) a menü tartalma Ezek kozul egy opciónál megállítod az egérmutatót, majd a jobb gombot felengeded, akkor azt a menüpontot kiválasztottad (többes kiválasztás a bal egérgombbal lehetséges, persze csak kapcsoló típusú pontoknál érdemes)

Használat billentyűzetről

A billentyűzet használata nem korlátozódik csak a szöveges kérdezők kitöltésére Bár a Workbenchet alapvetően egér-irányításúra tervezték, azért az egér bizon>os funkcióit szimulálni tudjuk a billentyűzetről is (az ún billentyűzetkombinációkra ezentúl csak mint hívógombokra angolul hotke) - fogok hivatkozni)

balALT + balAMIGA	bal egergomb
jobbALT + jobbAMIGA	jobb egérgomb
AMIGA + CRSR	egérmutató mozgatása (pixelenként)
AMIGA + SHIFT + CRSR	egérmutató mozgatása rácspontokon
balAMIGA + M	képernyőváltás
balAMIGA + N	Workbench képernyő az előtérbe
balAMIGA + V	kérdezőnél a pozitív gomb lenyomása
balAMIGA + B	kérdezőnél a negatív gomb len>omása

Használat Jojstickkal (-paddal)

Alapesetben a Workbenchet nem tudod joy-jal kezelni Azonban, ha az egered tönkrement, vagy csak mind a két gameport-ot egy egy méretes jo>stick foglalja el, létezik olyan program, ami a joy jeleit a Workbench felé egérjelekké tudja konvertálni (pl Jo>Mouse) Futtatása után az egérmutatót a botkormánnyal is irányíthatod

Akkor már egyszerűbb billentyűzetről'

A Workbench látszólagos megjelenése a Workbench képenyő, kon>vtár ablakok, ikonok és pszeudo-íkonok, kérdezők és figyelmeztetők, valamint beállító (preferences) panelek Ezek az alap objektumok, amelyekkel a Workbench mindennapos használata során minden felhasználó találkozhat de ez már a következő fejezet tartalma lesz

A főképernyő

A Workbench látható alapelemei azok az objektumok, amelyeket megjelenít a főképernjőn és persze maga a főképernyő is Objektum pl eg> készülék, könyvtár, vagy állomány ikonja, a menük egy könyvtár ablaka a különféle kérdezők és fig) elmeztetők. a beállítópanelek és az alkalmazások ablakai és ikonjai is (objektum az egérmutató is, de arról már volt szo az előző részben)

A főképernyő és a fő'ablak

A főképernyő a Workbench alapobjektuma Látszólag minden itt jelenik meg és minden itt történik A főképernyő egy ún nyilvános (pubhkus) képernyő, amel>et a Woikbenchen kívül a/ ilyen képernyők használatára felkészített programok is használhatnak, ablakot, vag> menüt nyithatnak rá, ikont helyezhetnek ki stb

A főképernyő tételsorán kijelzi a szabad memória méretét és néhány üzenetet is itt ír ki, amelynek nem n>it kérdezőt, vagy figyelmeztetőt

A főképernyőt a tételsorán megfogva az egérmutatóval lehúzhatod (kivéve néhány modern, pc-khez készült chipeket használó grafikus kártyánál, melyek a wintel világ korlátai miatt nem képesek a Képernyőit lenuzasaraj, a melység gombjára kattintva (vagy balAMIGA + M) átválthatsz egy másik

képernyőre - ha ilyen létezik - és a balAMIGA + N mindig rogton a7 előtérbe hozza

A főképernyőn van eg> főablak, ami kétfelé üzemmódban lehet

Normál Amiga ablakként használva méretezhető, háttérbe-előterbe vihető, mozgatható, kikapcsolható, a tartalma görgethető, kerete és tételsora is van A főablakot il) énkor is csak akkor tudod becsukni, ha nyitva van egy másik, a Workbench-től független képern>ő

Háttérablakként használva az ablak jellege teljesen eltűnik, ugy néz ki, mintha csak a Workbench képernyője lenne jelen, de attól még ott van

A foablak üzemmódjait a 'Workbench' menü 'háttérben" pontjával tudod átkapcsolni

A Workbench a főablakban jeleníti meg a rendszer összes látható összetevőjét A rendszer indulása után - ha nem állítottad be másképp - csak a rendszerben lévő készülékek ikonjait láthatod a RAMlemez(ek)ét, a merevlemez partícióiét és a hajlékonylemez meghajtóban lévő lemezét Azonban semmi akadálya annak, hog> ide, mint egy munkapadra kitedd a sűrűn használt programjaid ikonját

A főképernjő (és mas képernyő) látható objektumainak kozos jellemzője, hogy - az egérmutatón kívül - nem viheted át egy másik képernyőre (pl egy ikont, vagy ablakot csak azon a képernyőn Delul mozgathatod, amelyiken megjelent)

Léteznek olyan programok, amelyek segítségével a főképernyőre kirakhatsz 'indítópadot', kibővítheted a Workbench menüit, stb de ezek nem tartoznak szorosan a Workbench-hez

A Workbench ikonjai

Az ikon egy lemez, könyvtár vagy állomány megjelenési formája a Workbench \alamel>ik ablakában vagy képernyőjén Látszólag kis képecskék ezek két álapottal normál és kijelölt (Ha az egérmutatót az lkon fölé viszed és lenyomod egy rövid időre a bal egérgombot, akkor az ikon ábi ája átvált normálból kijeloltbe) A 'valódi' ikonok azonban nem csak ezt a két képet tartalmazzák, hanem a pozíciójukat és a hozzájuk tartozó készülékek, könyvtárak és gazdaállományok jópár tulajdonságát is Az ilyen ikonok megtalálhatók a lemezeken is állományok formájában, a nevük végén a ' info' kiterjesztéssel

A leírásban az eredeti Woikbench ikonok helyett mindenütt a Newlcons ikonjait használtam, mert én már majdnem mindet kicseréltem (és különben is, jóval attraktívabbak)

Egy ikonról (és a gazdaállományáról) információt kapsz, ha kijelölöd és kiválasztod az 'Ikonok' menü 'Információ ' pontját Ekkor az alábbi ábrákhoz hasonló ablakok egyikét jeleníti meg Hogy melyiket, az függ az ikon típusától

A program és adat ikonok információs paneljén (ikonok/információ menüpont) van eg> érdekes beviteli mező és lista a 'paraméterek' nevű Itt adhatunk meg olyan paramétereket, amelyeket a program íkonos indításakor átvesz a Workbench-től Adat esetén csak akkor van értelme megadni, ha az 'alkalmazás' mezőben meg van adva az indító program neve

Háromféleképp adhatunk at paramétert

PARAMÉTERNÉV = < a_paraméter_értéke >

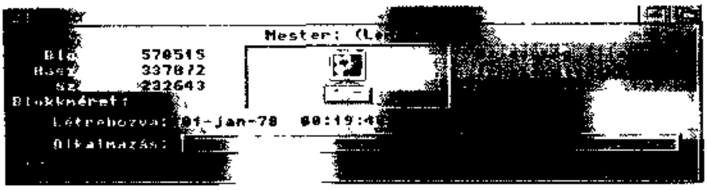
Ez egy sima értékadás, a program behelyettesíti a paramétert az értékével, és használni fogja

PARAMÉTERNÉV

Egy kapcsoló típusú paraméterátadás Vagy megadod, vagy nem

(PARAMÉTERNÉV[=<a paraméter értéke])

A program nem fogja figyelembe venni Az előző két típus mindegyikét használhatod így Azért használjuk ezt a formát - és nem csak egyszerűen kitoroljuk a sort - mert sokan nem olvassák el a doksikat amikben pedig le szokták írni a paramétereket és hasznalatukat - es ha ki lenne törölve, soha nem tudnák meg, hogyan és milyen lehet paramétert átadni az adott programnak az ikonján keresztül



Leinezikoiiok

Ikoninformáció (Ikonok menü Informá- ció .. pontja)

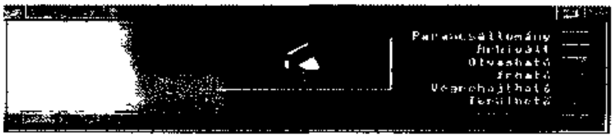
A lemezikonok csak a faablakban jeleníthetők meg Mint a fenti ábrán látható, elég sok információt tárol a lemezről név, típus, íkonkép, teljes-, használt- és szabad méret, blokkméret, állapot, és a létrehozás dátuma. Az alkalmazás rovatban a DiskCopy állomány szokott szerepelni.

Ezek az ikonok kettős kattintáskor egy ablakot nyitnak meg, amelyekben további ikonok lehetnek.

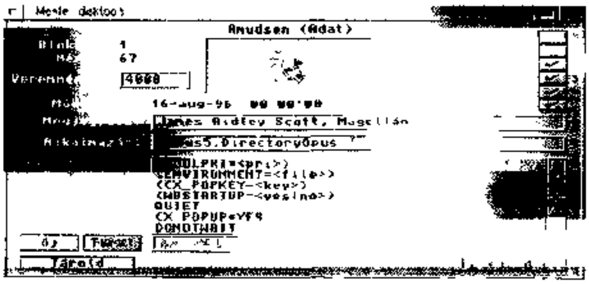


Könyvtárikonok

A könyvtárikonok egy könyvtárhoz tartoznak, bármely könyvtárablakban megjelenhetnek és kettős kattintáskor egy újabb könyvtárablakot nyitnak. Ha egy könyvtárról információt kérsz, akkor megmutatja a könyvtár védelmi bitjei állapotát, az utolsó módosítás idejét és dátumát, valamint a hozzá tartozó megjegyzést is. A 'paraméterek:' megadásának egy könyvtár esetében nem hiszem, hogy volna jelentősége.



A szemetes egy speciális könyvtár, mint a fenti ábrán is látható (szerintem egy kissé idejétmúlt is, hiszen most már a menüből is lehet törölni bármelyik kijelölt állományt - egyébként ezt a nálunk '85 óta meglévő elemet vezették be nagy büszkén a vindóz 95-ben is, mint világrengető újdonságot) A funkciója, hogy amely állományt vagy könyvtárat belemásolsz, azt az 'ikonok'szemetest ürít' menüponttal bármikor letörölheted.



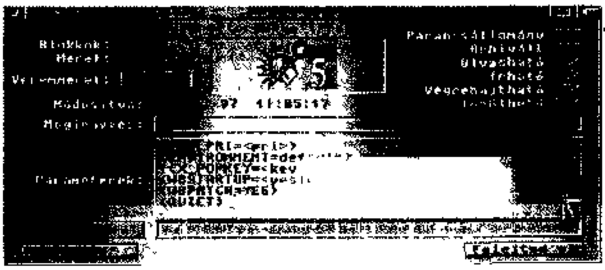
Adatikonok

Egy adatállomány olyan állományt jelöl, amelyet egy másik állománnyal (programmal, alkalmazással) készítettek. Az adatállomány tartalmazhat adatbázist, képet, hangokat, szöveget - egyszóval adatokat. Egy adatállományról a következő információk állnak a rendelkezésünkre:

A mérete, veremméret, a védelmi bitjei állása, az utolsó módosítás dátuma, megjegyzés.

Az 'Alkalmazás:' rovatot általában a készítő, vagy módosító program tölti ki, de akár üresen is hagyhatja A jelentősége, hogy ha az ikont megnyitod, a rendszer megvizsgálja az alkalmazás rovatot, és ha abban szerepel egy létező állomány neve (ha szükséges, az útvonalával eevütf) akkor a7t elindítia es átadja neki az adatállományt Ha például egy telepítő szkriptet készítesz, és beírod, hogy 'C:Installer' akkor biztos, hogy nem a 'More' nevű szövegolvasóval akarja megjeleníteni...

A paraméterek megadásának nincs nagyobb jelentősége, bár mint az ábrán látható, pár alkalma/ás írhat magának ide különböző infókat az adatállományról, vagy adhat át paramétereket ilyen módon a megnyitó programnak.



Programikonok

Egy programállományról kb. ugyanazokat az információkat jeleníti meg, amit az adatállományokról, azzal a különbséggel, hogy nincs 'Alkalmazás:' rovat. A 'paraméterek' rovatban lévő adatokat mint paramétert adja át az állománynak, ha azok nincsenek zárójelben...

Pszeudo-ikonok

A pszeudo-ikonok csak látszólag léteznek abban az ablakban, állomány (.iníb) megfelelőjük a 'Sys:Prefs/Env/Sys' útvonalon lévő könyvtárban van (kellene, hogy legyen). A rendszer akkor veszi elő, ha egy lemeznek, könyvtárnak, vagy állománynak nincs ikonja, de az 'Ablakok' menü 'Megjelenít/Minden állományt' opciója be van kapcsolva.

Ha például egy lemez foglalt (azaz pillanatnyilag nem megnyitható), akkor a fent nevezett útvonalról előveszi a 'def_busydisk.info' nevű állományt és az abban lévő képet cseréli le a lemez eredeti ikonjára.

Alkalmazás ikonok

Az ún. alkalmazás, vagy applikáció ikonokat egy futó program rakhatja ki a Workbench felületére. Tulajdonképpen ezek is pszeudo-ikonok, amelyek egy program jelenlétét jelzik. (A program egy másik képernyőn van, elrejtőzött, vagy pihen.) Általában kettős rákattintáskor előjön és dolgozhatunk a programmal tovább.

Vannak olyan alkalmazás ikonok, amelyekre rádobva egy adat ikonját, azt betöltik az alkalmazásba és máris módosíthatod, megnézheted, stb. az adatállományt. (Ilyet hoz létre pl. a Ced, Wordworth, Ppaint stb.)

Ikonok készítése, módosítása

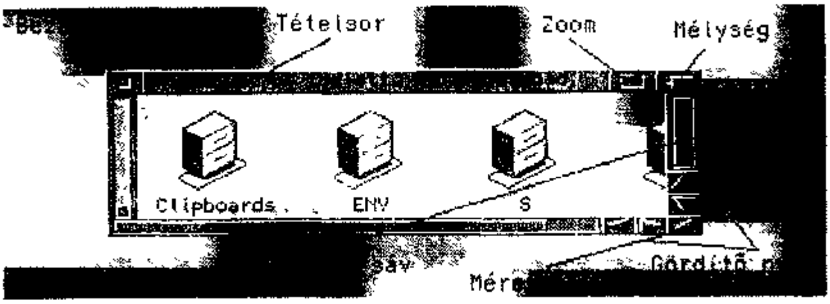
Egy ikont a Workbench ikonszerkesztőjével, a Tools könyvtárban lévő IconEdit nevű programmal készíthetsz, ill. módosíthatsz. Ez egy elég egyszerű kis szerkesztő, de minden megvan benne, ami egy szabvány ikon szerkesztéséhez kell. Ha nagyobb, többszínű ikonokat akarsz készíteni, vagy más típusút (pl. newicons), azt sajnos más alkalmazással kell tenned. A legegyszerűbb azonban, ha kész ikonokat használsz. Ilyenekből több tucat megányi áll a rendelkezésedre különböző gyűjteményekben. (Pl. Iconografix, vagy Núlkon...)

A Workbench ablakai

Könyvtárablakok

Egy lemez- vagy könyvtárikonra történő kettős kattintáskor a Workbench nyit egy ablakot, amelyben megjeleníti az adott lemez vagy könyuár tartalmát. A megjelenítés módja kétféle lehet: ikonos vagy szöveges Ezt az Ablakok menü 'Felsorol' pontjával állíthatod be.

A könyvtárablak egy szabványos Amiga ablak, amelynek a következő alkotóelemeit rendszergomboknak is szoktuk hívni:



Bezárd gomb • Az ablak bezárására szolgál.

Tételsor • A tételsorban kiírja a könyvtár nevét (lemez esetén még pár plusz infót is: lemeztelítettség, foglalt és szabad méret). A tételsor egyben a fogósáv is, amelyet az egérmutatóval megfogva tudod elmozgatni az ablakot.

Zoom gomb • Egy ablak két különböző méretre 'emlékszik'. Ezzel a gombbal tudsz a két méret között váltani.

Mélység gomb • **Ha** egy ablak elöl van, akkor a gomb lenyomásával a háttérbe küldhető, ha van előtte egy másik ablak, de ez a gomb látszik, akkor a lenyomásával előtérbejön.

Gördítffsávok, -nyilak • A sávokkal és nyilakkal az ablak tartalmát mozgathatod vízszintesen, illetve függőlegesen.

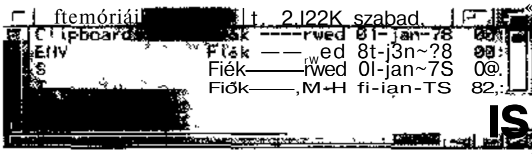
Méretező gomb • **Ha** a gombot megfogod az egérgombbal és elmozgatod, akkor az ablak mérete megváltozik.

Megjegyzés

Xz. ábrán egy **HAM** \emez tartalma Vártvaló, amelynek tételsora eredetileg nem így jelzi YA a lemez informáctóVLat. de más lemeztvél vgen.

Az ablak bal oldalán egy 'telítettségjelző' van, ami az OS 1.x-nél megszokott volt, de a 3.x-nél valahogy lemaradt.

Mindkettőt az MCP csinálja, nem szabványos, elnézést, lusta voltam új ábrát készíteni...



Az ábrán ugyanannak a lemeznek a tartalma látható egy ún. szöveges könyvtár ablakban. Így szöveges ablak jóval több információt jelenít meg, mint a normál ikonos ablak, valamint tartalmát sorbarendezheted név, dátum és méret szerint is. (ablakok menü felsorol pontja)



Üzenetablakok

Az üzenetablak egy program vagy parancs kimenetének megjelenítésére szolgál. Ez is szabványos ablak, de nincsenek rajta a görgetősávok és nyilak.



Konzolablakok

[illegible] annyiban térnek el, hogy felhasználói bevitelt is elfogadnak.

Ezt lellemzően eg> un prompt is jelzi Eg> il>en ablakba általában a DOS paiancsait, programok szknptek nevét (és argumentumaikat) gépelhetjük be hibajelzés nélkül

A íendszer eg} ilyen ablakot készülékként kezel (az is[1] Con , vagy NewCon), atirán> íthatunk rá ki bemenetet, saját pufferje, verme van, stb

Másnéven ezeket az ablakokat CLI vagy Shell ablakoknak hívjuk

Figyelmeztetők, kérdezők és kiválasztok

A Workbench és a futó programok az ún kérdezők segítségével kommunikálhatnak a felhasználóval

Más operációs rendszerek egyszerűen a képernyőre írják ki az üzeneteiket, kérdéseiket, választási lehetőségeiket - aztán a felhasználó nyomkodhatja a billentyűzetet

A Workbench ezt egészen máshogy oldja meg Ha felhasználói beavatkozást igénylő problémája akad, vagy egy éppen futó alkalmazás kérdezősködik, akkor szabvan>os rendszer-kérdezők garmadája áll a rendelkezésére Például, ha a felhasználót figyelmeztetni kell, hogy itt az ideje lemezt cserélni, akkor kirak egy 'figyelmeztetőt' a megfelelő szöveggel Ha egy állományt, betűkészletet, képernyőmódot, vagy színt kell kiválasztani, semmi akadál>a mindegyikre megvan a szabványos rendszerkérdező, melyet a Workbench kirak Ezután a Workbenchnek vagy az alkalmazásnak fel kell dolgoznia a kérdezőtől visszakapott adato(ka)t

A kérdezők tulajdonképpen szabványos Amiga ablakok, amelyeken a rendszergombok kozul egyedül a 'mélység' gomb és a vonszolósáv (tételsor) található meg biztosan, a többi kérdezőként változhat

A kérdezőkon általában van egy-két ún felhasználói gomb is, amelyekkel nyugtázhatod vag} elvetheted a kérdező állítását (kérdését) és egyben kiléptetnek a kérdezőből

Bármely szabványos kérdezőre jellemző, hogy a baloldali gomb a pozitív (OK, Tovább,) a jobb szélen lévő a negatív (Nem, Mégsem, Hagyd abba,), és koztuk akárhány gomb lehet (nulla is) Ez azért jo, mert ha - nyelvismeret hiányában - nem érted sem a kérdező, sem a gombok szövegét, akkor is tudod hogy a bal oldali gombbal folytatod, vagy elindítod a műveletet, a |obbszélsővel pedig leállíthatod (de programozói szempontból sem egj utolsó dolog)

A kérdezők nem elhanyagolható elemei az alább következő típusok, amelyekkel sokkal kényelmesebbé tehetik a programok a felhasználó életét

Kapcsoló (checkbox)

Ez egy kis négyzet alakú gomb, amelyben egy kis pipa jelzi a be-, vagy kikapcsolását

Ciklikus gomb (cycle gadget)

Egy gomb felirattal és a bal oldalán egy kis jellel Ha a gombra kattintasz, a következő állásába vált, mindaddig, amíg újra el nem eri az elsőt

Váltógombok (radio gadget)

Több gomb, amelyek kozul mindig csak egy aktiválható Működése hasonlít a rádiók sávváltó gombjához

Csúszka (slider gadget)

Egy csúszka, amely számszerű értékek beállítására használható A csúszkamezőben elfoglalt helye arányos az értékkel A csúszkán beállított értéket általában mellette ki is szokás írni, de ez nem tartozik hozzá

Lista

Egy hstamezőben vannak felsorolva - egymás alatt - a választható opciók A kijelölt sort színnel, vagy ÍV^V Ir / ft -r* pávai jjr»lc*^l-n>ti U £ nr7 £* 1 ÖTVÍÖIC «ör« férn e*Ir öl ** m&rýrZVs&n atlírtr egy fyordítós fIV 1-7 tí*rtO3lk hozzá

Beviteli mező

Egy négyszög alakú mező, amelybe a felhasználó a billentyűzetről vihet be információkat Van olvan

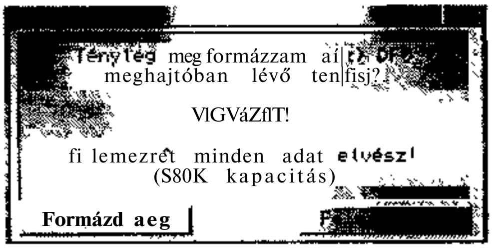
beviteli mező, amely bármely karaktert elfogad (string gadget) és van olyan is. amelyik pl. csak számokat (integer gadget).

Színkiviílasztií

Egy kör, benne a választható színekkel. Ezt a programok rendszerint az ún. RGB csúszkákkal együtt használják. A színkiválasztón kiválasztod a neked tetsző színt, rákattintasz, és a csúszkákon, valamint a mellettük lévő számokon máris láthatod az egyes színösszetevők értékét.

Ha egy kérdezőből kilépsz, a rendszernek (vagy a kérdezőt kitevő alkalmazásnak) kell a felhasználó választását feldolgoznia és aszerint cselekednie.

Megerősítő kérdező



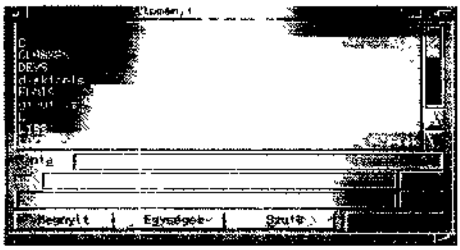
Ezeket a kérdezőket egy-egy kényesebb művelet végrehajtása előtt rakja ki egy program vagy parancs. A bal oldali (pozitív) gomb lenyomásakor a művelet elvégzésére, vagy folytatására utasíthatod, a jobb gomb (negatív) lenyomásával pedig elveted.

Figyelmeztetők



A figyelmeztető hasonló a fenti kérdezőkhöz, annyi a különbség, hogy csak egy felhasználói gomb van rajta (vagy az sem). Tehát egy figyelmeztetőnél - elvileg - semmilyen más beavatkozási lehetőséged nincs, csak az, hogy nyugtázod, tudomásul veszed az üzenetet.

Állománykiválasztó'



Az állomány, a képernyő és a betűkészlet kiválasztók közül a szabványos ASL kérdezőket tárgyalom, mert ezek a legelterjedtebbek.

Egy program akkor jelenít meg állomány-kiválasztót. ha valamilyen állományművelethez egy (vagy több) állomány vagy könyvtár nevére és/vagy útvonalára van szüksége. Ezek a műveletek lehetnek:

Olvasás, írás

• Útvonal és hozzárendelés kijelölés

Az állománykérdező't a fenti három eset függvényében háromféle üzemmódban nyithatja meg egy program:

• Állománybetoltés

• egy állományt jelölhetsz ki, amelynek nevét és - ha kell - az útvonalát átadja a kérdezőt megnyitó programnak.

• Többes kijelölés

• csak betöltés módban létezik, és arra szolgál, hogy több állomány nevét adhasd meg (ugyanabban a könyvtárban)...

Állománymentés

• egy állomány nevét kell megadnod (kijelöléssel vagy begépeléssel), és az útvonalát beállítanod.

Könyvtár kijelölés

• a kiválasztott könyvtár útvonalát adja át

Attól függően, hogy a kérdezőt megnyitó program milyen paraméterekkel nyitja meg a kérdezőt, több-kevesebb szövegbeviteh mező és felhasználói gomb terpeszkedik el az alsó részben (a mezők között a tab billentyűvel válthatsz, a gomboknak pedig van hívógombjuk).

Minta mező

• Egy szabványos AmigaDOS helyettesítő mintát írhat be ide a megnyitó program, de kézzel is szerkeszthető. Ekkor a mintának megfelelő állományok neveit jeleníti csak meg (vagy zárja ki a megjelenítésből).

Útvonal ***mező***

• Annak a könyvtárnak az útvonala látható és módosítható itt, amelyiknek tartalma a kérdező listaablakában látszik.

Név mező

• Az éppen kijelölt állomány neve.

Újra

• A gomb lenyomásakor újraolvassa az aktuális könyvtár tartalmát. (Akkor van értelme, ha például el kell mentened egy állományt, és most jöttél rá, hogy olyan könyvtárba kellene menteni, ami még nem is létezik. Ilyenkor a háttérben gyorsan létrehozod, majd visszlépsz ide a kérdezőbe és nyomsz egy "újrá"-t. Most már az újonnan létrehozott könyvtár is megjelenik a listán.)

.info

• Az ikonállományok megjelenítésének ki-bekapcsolása.

Megnyit, betölt, kiment stb...

• A bal szélső gomb felirata, és attól függően változhat, hogy milyen üzemmódban van a kérdező.

Egységek

• Megjeleníti a rendszerben lévő, kijelölt és felmountolt egységek (merevlemez, CD-rom stb) listáját.

Szülő

• Az aktuális könyvtár szülőjének tartalmát listázza ki.

Felejtsd el

• Mégsem...

A fent felsorolt felhasználói gombokon kívül még tartalmazhat párat, de ezek a fontosabbak.

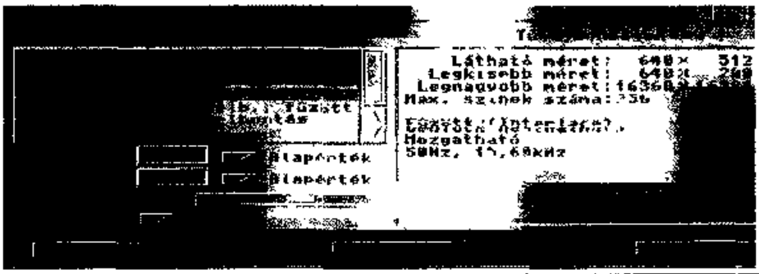
Képernyffmó'd kiválasztó

Egy képernyőmód kiválasztó segítségével tudod módosítani az aktuális képernyő méreteit, felbontását, a színei számát.

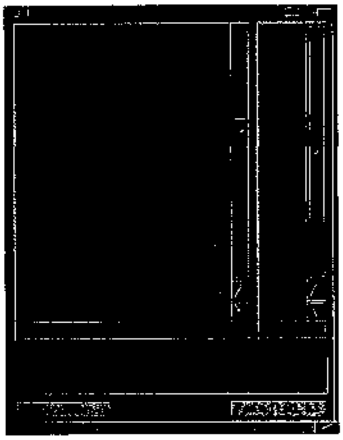
A megjelenítési mód listában felsorolja az elérhető felbontásokat. Ha van valamilyen monitor meghajtód, az ebben látható lista jelentősen kibővülhet (meg pl. egy rajzprogramnál is).

A tulajdonságok mezőben minden lényeges információt megjelenít.

Ezenkívül még beállíthatod a képernyő magasságát, szélességét, a használt színek számát és a görgetést.



Ha beállítottad a neked tetsző képernyőt, a beállításokat elmentheted, használhatod, vagy akár el is vetheted.



Betűkészlet kiválasztó

Az ábrán egy szabvány ASL fontkérdező látható. (A gombok és csúszkák, a MUI beállításait tükrözik, hirtelen csak ilyet találtam.)

Alapesetben egy fontkiválasztó csak a Fonts. könyvtárban található betűkészleteket listázza, bár egyes alkalmazásoknál listázható a multiAssign-nal a Fonts. logikai készülékhez kijelölt további könyvtárak tartalma is.

A fontlistából a betűkészlet nevét, a méretlistából pedig a méretét választhatod ki, de akár manuálisan is beírhatod a listák alatti szövegbeviteh mezőkbe.

Alul egy kijelzőben láthatod is a készlet egy részét, hogy eldönthesd, jó készletet választottál.

Szövegkérdező

A szövegkérdezőre jó példa a 'Workbench/Parancsot végrehajt' menüpont kiválasztásakor előjövő ablak:



Mint látható, ennek a kérdezőnek a fő eleme egy ún szövegbeviteli mező (string gadget), amelybe be kell gépelned a kívánt szöveget. Ebből nem csak egy lehet, pl. a regisztrációs kártyák kitöltésekor egész seregnyi szokott egymás alatt lenni (nevek, címek, telefonszámok, stb). Egy szöveges kérdező szövegmezői között a Tab billentyűkkel lépkedhetsz.

Alapesetben a kérdezőnek egy pozitív és egy negatív, valamint egy mélység gombja is van.

A fent látható objektumokon kívül a Workbenchnek még számtalan láthatatlan eleme van. mint pl. erőforrások, meghajtók, környezeti változók, taszkok stb., de ezek nem a felhasználói, hanem a fejlesztői irodalom részét képezik, így ezekkel itt nem foglalkozom

A beállító programok

A preferences másnéven beállító programok - olyan programok gyűjteménye amelyekkel közvetlenül beállíthatod a Workbench kinézetének, lokalizációjának, környezetének és ki-, illetve bemeneteinek a jellemzőit Elég egjszerű programok ezek, van koztuk pl olyan amelynek kinézete 1985 óta nem változott

A szakértők elvitatkozgatnak azon, hog) nem lett volna egyszerűbb egyetlen programba integrálni az összesét, jómagam is e nézetet támogatom

A beállító programok helye a 'sys prefs' (prefs) könyvtárban van (általában más programok és alkalmazások is ide másolják a saját beállító programjaikat)

A beállítások is ebbe a könyvtárba kerülnek elmentésre (különböző alkönyvtárakba)

A preferences programok nagy többsége csak 'patkolatlan' rendszereken működik korrekten, tehát ezeket fölülbírálhatják a különböző 'rendszerpatkók', mint pl a MUI, MCP, MCX, MagicMenu és társaik

Majd' minden beállítón van három felhasználói gomb, amely ugyanazt a funkciót látja el programonként

Tárold

A beállítások módosításait elmenti, majd megpróbálja a Workbench-et az új beállítások szerint inicializálni

Használd

Az új beállításokat használja a Workbench egészen a következő resetig vagy kikapcsolásig A rendszer újraindításakor a legutóbbi elmentett beállításokat fogja használni

Nem kell

Semmilyen módosítást nem vesz figyelembe (egyenértékű - ha van - az ablakbezáró gomb megnyomásával)

A legtöbb beállító programnak van pár menüje, amik nagyjából megegyeznek, ezért nem írom le kulon-kulon, hanem itt teszem meg, és az adott beállítónál jelzem, ha eltérés van

Állomány

Megnyit...

Betolt egy - mar meglévő - beállítást

Más néven ment...

A betoltottől eltérő néven mentheted el a beállítás módosítását

Kilép

kilépés a beállító programból

Szerkesztés

Alapértelmezés

Az alapértelmezésű beállítást tölti be és jeleníti meg

Utódára tárolt

Az utoljára tárolt beállítást tölti be (Ha módosítod és elmented a beállításokat ma)d a panelt újra betöltőd, akkor ezzel a ponttal visszahozhatod az elmentett előtti beállításokat) Az időpontnál a rendszeridőt és az állományok utolsó módosításának dátumát veszi figyelembe, úgyhogy ha nincs óramodul a gépedben, es nem állítgatod mindig utána a rendszeridőt, lehet hogy nem az utoljára elmentett beállítást tölti vissza

Eddig használt

A jelenleg aktuális beállításokat tölti be és jeleníti meg. tehát az undo funkció egy korlátozott megvalósítása

Opciók

Ikonokat készít?

Megadhatod, hogy készítsen-e ikont az elmentett beállításhoz. (Később rákattintva automatikusan ezek a beállítások lépnek életbe. Akkor használd, ha gyakran váltogatsz többféle beállítás között.)



Betűkészlet beállítások

(font preferences)

Alapesetben a Workbench csak a ROM-ban található betűkészletet (és annak méreteit) képes használni (ez a kissé csúnyácska, de viszonylag jól olvasható topáz készlet), mert a "sys:fonts' (fonts') könyvtár üres.

Itt az ideje, hogy bemásoljunk ide a Workbench Extrás lemezéről pár fontot, ugyanis a rendszer egyelőre csak az itt lévő betűkészleteket használhatja.

A rendszer egyelőre csak az egyenlő szélességű betűkből álló készleteket tudja használni, de más alkalmazások (pl. szövegszerkesztők, rajzprogramok) képesek felismerni és használni más, az Amiga szabványától eltérő típusú készleteket is (pl IntelliFont).

Egy szabványos Amiga betűkészlet a következőkből áll: egy '.font' kiterjesztésű állományból és egy ugyanolyan nevű könyvtárból, amiben a készlethez tartozó méretek definícióit tárolja egy-egy állományban.

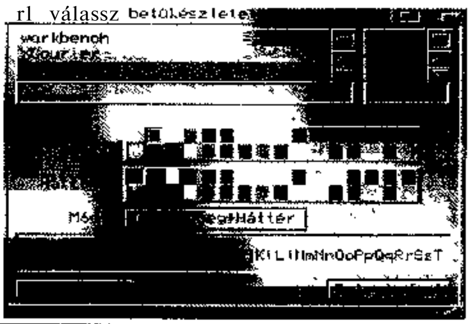
Más betűkészlet-típusok más struktúrákat használnak, néz utána a kapcsolódó irodalomban.



A fenti képen látható beállító panelen módosíthatod a rendszer összes feliratának betűtípusát és méretét (végre vége a topáz-terrornak') három csoportra felosztva

Ikonfeliratok

A különböző ikonok címkéinek betűtípusát, méretét választhatod ki (a könyvtárak, állományok nevei - csak lkonos kijelzésnél). Itt beállíthatod a címkék írás- és háttérszínét is, ami háttérminta használata esetén szükséges lehet a jobb láthatóság érdekében.



Rendszerfeliratok

• A7 itt he^llítntt hetűké'ízletekkel jeleníti meg a szövegablakok, konzolablakok stb kiírásait

Képernyőfelirat

• Minden más szöveges információt az itt megadott készlettel jelenít meg: képernyők, ablakok, menük, kérdezők kiírásai.

Mindhárom esetben a betűkészletet a szabvány betűkészlet-kiválasztóban adhatod meg, kivétel az első, ahol - a második ábrán látható - színkiválasztó gombokkal módosíthatod az ikonfeliratok írás- és háttérszínét is.

A betűkészletek módosításánál pár dologra oda kell figyelni:

Egy, a kiválasztóban esetleg jól kinéző font nem biztos, hogy jól olvasható az általad használt háttérmintánál. Azért az első szempont ne a Workbench csicsázása legyen, hanem a maximális láthatóság és olvashatóság.

A méret kiválasztásakor is vedd figyelembe a fentieket, valamint a használt képernyőfelbontást. Egy 8 pontos betű szinte biztos, hogy nem lesz jól olvasható a váltott soros felbontásoknál, vagy valami extrém nagy képernyőnél 17 hüvelykes monitoron (itt csak kis szmötyik lesznek a betűk).

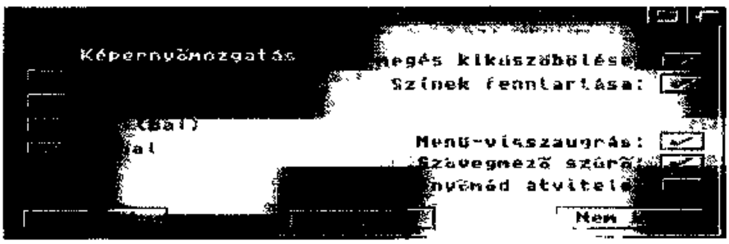
Nem minden készlet minden méreténél találhatók meg a magyar ékezetes betűk: pl. nálam a Xen 11 pontig tartalmazza ezeket, de a 13 pontos méretnél hiányoznak.

Néhány 'rendszerpatkó' szétcincálhatja a feliratokhoz tartozó betűkészleteket. Figyelmetlen felhasználó ebből csak annyit vesz észre, hogy néhány felirat készlete megváltozott, vagy pár kérdező nem fér el a képernyőn (gombok kilógnak stb)...



Intuition beállítások
(icontrol prefs)

Az Intuition beállítások panelén módosíthatod egy képernyő megfogásához tartozó emelő billentyűt, valamint pár - a képernyő mozgatását és alapbeállításait megváltoztató - egyéb opciót



Képernyőmozgatás

• He egy képernyő címsorát megfogod az egérmutatóval és lehúzod, akkor láthatóvá válik a mögötte lévő képernyő egy részlete. Azonban, ha valamilyen oknál fogva nem látható (vagy nincs) az aktuális képernyő tételsora, ez nem megoldható. Ilyenkor az itt látható kapcsolók közül kijelölve lévő megmutatja, hogy mely emelő billentyűt kell lenyomnod ahhoz, hogy a képernyőt az egér mozgatásával lehúzhasd. Sorrendben: bal Shift, Ctrl, bal Alt, vagy bal Amiga. Ha egyszerre több van kijelölve, akkor azokat *egyszerre* kell lenyomnod'

Remegés kiküszöbölése

• Elméletileg, ha egy váltottsoros képernyőt részben lehúzol, a mögötte lévő sztenderd képernyőnek nem szabnadna remegnie. Nos, egy kis remegés mindig lesz, még ha ezt a gombot bekapcsolod, akkor is.

Színek fenntartása

• A gomb bekapcsolásakor - az előző esetben - a színek nem módosulnak vagy torzulnak el. Mindkét képernyőt színhelyesen fogja megjeleníteni.

Menü-visszaugrás

• Ha egy a megjelenítő felületnél jóval nagyobb képernyőt nyitsz, a jobb egérgomb lenyomásakor nem mindig látható a menüsáv. Ha ezt a kapcsolót bekapcsolod, a képernyő tételsora látható helyre ugrik.

Szövegmező szűrő

• Egy szövegmezőben használhatsz billentyűkombinációkat a vezérlő karakterek bevitelére. Például Ctrl + m a Return, stb.

Képernyőmód átvitele

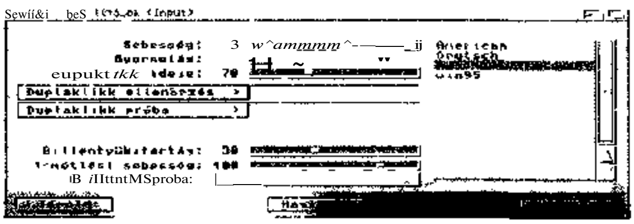
• Az opciót bekapcsolva minden rendszerbarát program (a régi játékokat kivéve szinte minden program ilyen) ugyanolyan típusú képernyőn jelenik meg, mint amilyet a Workbench használ. Akkor van jelentősége, ha nem a tévék által is használt 15kHz-es PAL felbontásban használod a gépet, hanem például egy SVGA monitoron, kb. 31kHz-en (DBLPAL, Multiscan stb. módok). A manapság elterjedt monitorok ugyanis nem képesek megjeleníteni a PAL képernyőket, ezért ha egy program ilyet nyit meg, abból szinte semmit sem fogsz látni A képernyőmód átvitelével ilyen esetben PAL helyett például az SVGA monitorok számára is megemészthető DBLPAL üzemmódra kényszeríti a rendszer a programot. Ha grafikus kártyát használsz, ugyanez a helyzet.

A 3-4 évnél újabb programok egyébként külön is megkérdik, milyen képernyőn kívánjuk őket használni, ezzel kiváltva ezt a funkciót. Hasonló, de több lehetőséget kínáló program még pl. a Newmode, de ez már nem a Workbench része.



Beviteli beállítások
(input preferences)

A beviteli beállításokban az Amiga két fő beviteli eszközének - az egérnek és a billentyűzetnek - pár főbb jellemzőjét - sebesség, érzékenység, vagy billentyűzet kiosztás - módosíthatod.



Egér

Sebesség

• Beállíthatod az egérmutató sebességét három lépésben. 1 a lassú, 3 a gyors.

Gyorsulás

• Az egérmutató nem csak egyenletes sebességgel mozoghat, de ha ezt a kapcsolót bekapcsolod, akkor gyorsulhat is a mozgatás végén.

Duplaklikk ideje

• Beállíthatod azt az időt, amely meghatározza, hogy a bal egérgomb kétszeri lenyomása két kíilSnál!^ Uttlnt^ook, vagy &,y kettős kattintásnak számit' \ A^ értákc 1 4a 2OO lellct, minél kisebb, annál kevesebb idő kell a kettős kattintáshoz.

Duplaklikk ellenőrzés

• A gomb lenyomásakor a mező kivilágosodik annyi időre, amit beállítottál.

Duplaklikk próba

• A gombra kattintva kipróbálhatod, elég gyors vagy-e. Első kattintáskor kiírja, 'még egyszer', a második kattintáskor (ha sikerült), 'Dupla klikk!', vagy (ha nem sikerült) 'Túl lassú'.

Billentyűzet

Billentyűkitartás

• Azt az időintervallumot állíthatod itt be, hogy egy billentyű folyamatos lenyomva tartásakor mennyi időnek kell eltelnie, hogy a lenyomott billentyű megismételje a kiírt karaktert. Értéke 1 és 75 között lehet.

Ismétlési sebesség

• A billentyűzetismétlés - tehát, ha folyamatosan lenyomva tartasz egy billentyűt, akkor mennyi időnként írja ki az újabb karaktert - sebességét határozhatod meg.

Billentyűpróba

• A beviteli mezőben rögtön ki is próbálhatod az új beállítást.

Billentyűkiosztás

• A 'sys:devs/keymaps' könyvtárban, valamint a ROMban lévő billentyűtérképeket sorolja itt fel, amelyek közül kijelölheted amelyikre szükséged van. (A "Win95" kellett nekem egy ideig, mert külső PC-s billentyűzetem van, ahhoz meg majdnem jó kompromisszum volt. Azóta buheráltam magamnak egyet...)



Helyi beállítások
(locale preferences)

Ezen a **panelen a lokális beállításokat, mint** pl. **nyelvek, ország, időzóna, módosíthatod.**



Használható nyelvek

• A 'sys:locale/language' könyvtárban lévő Manguage' kiterjesztésű állományok szerinti nyelveket (és a ROMban lévőt) sorolja itt fel. Ha itt egy tételre kattintasz, akkor az átkerül a választott nyelvek listájába.

Választott nyelvek

• Ide kerülhetnek az előnyben részesített nyelvek. Ha egy lokalizációt használó alkalmazást elindítasz, akkor a? megnézi a választott nyelvek listáját és az abban található nyelven fog kommunikálni veled (ha létezik az adott nyelvű katalógus állománya). Először a lista elején lévő nyelven próbál kommunikálni, ha nincs ilyen katalógusa, akkor megy tovább a listán. Ha a lista egyik nyelvét sem tudja használni, visszaáll a beleprogramozott alapértelmezett nyelvre - ez általában az angol.

Töröld a nyelvlistát

• Törli a választott nyelvek listáját (csak így vehetsz el a listából vagy módosíthatsz a sorrenden).

Ország

• A 'sys.locale/countries' könyvtárban lévő '.country' kiterjesztésű állományok határozzák meg az ebben a listában lévő országokat. Az állományok tartalmazzák - többek között - az időkiírás típusát, a pénznemet stb. Az ebben a listában kijelölt ország jellemzőit használhatják az erre felkészített programok.

Időzóna

• Egy szép kis térképen kijelölheted az időzónát és a felirat sorában ki is írja, hogy hány órára vagy a Greenwichi középidőtől.

Aj helyi beállítások a következők megváltozását vonhatják maguk után, amennyiben egy alkalmazás, vagy egy program használja ezeket:

Üzenetek, szöveges kiírások, feliratok, menük, tételszövegek, stb.

Az idő és dátum kijelzésének formátuma az órákon, naptárakon, könyvtár listázókban az utolsó módosítás dátuma,

A számok kiírásának formátuma, tizedespont, vagy -vessző, helyiérték elválasztó jel (ezres-szeparátor) stb.

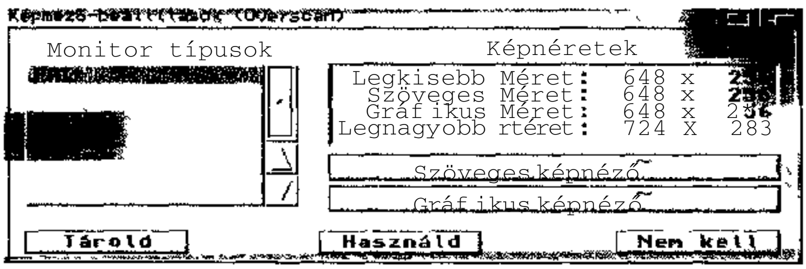
Pénznem (pl. a terminálprogramok forintban is megadhatják a kapcsolat tarifáját, stb)



Képmező beállítások

(overscan preferences)

Ezen a beállító panelen a Workbench képernyőjének típusát, méretét és pozicionálását állíthatod be külön a szöveges és a grafikus képernyőkre. A beállítások hatással lesznek az ún. Workbench képernyő klónokra is, amelyek olyan önálló képernyők, amelyek ennek adatait veszik át.



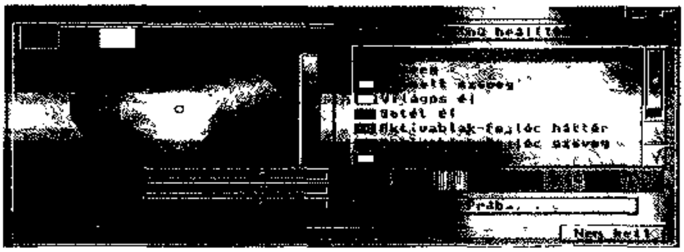
A Monitor típusok listában felsorolja a rendszerben meglévő meghajtóprogramokat (Devs:monitors), a képméreteknél pedig kijelzi a kiválasztott képernyő legkisebb, a szöveges, a grafikus és a legnagyobb méretét.

A Szöveges **képmező...** és a **Grafikus képmező...** gombok lenyomásakor pedig egy beállítóábrát jelenít meg, amelyben a fekete négyzetek mozgatásával változtathatod meg a kép méreteit és pozicionálását, (ezt az ábrát nem raktam be, mert eléggé egyszerű a beállítása...)



Paletta beállítások
(palette preferences)

Egy képernyőt nyit, amelyben a használt színeket állíthatod be, és hogy melyik képelem milyen színű legyen.



A felső sorban lévő színes gombokon választhatod ki a módosítani kívánt színt, amelyet a színkorongra kattintva változtathatsz meg. Egy szín módosításakor használhatod az RGB csúszkákat is, amelyekkel a szín vörös, zöld és kék színösszetevőit változtathatod meg egyenként 256 lépésben. (0 a sötét, 255 a világos: 0.0.0 = fekete, 255.255.255 = fehér)

A jobb felső hosszú gombbal választhatsz a Négyszínű beállítások és a **Többszínű beállítások** között. (Gondolom senki sem használja már az eredeti négyszínű Workbenchet. A legtöbb új ikon már minimum 16 színű Workbenchet követei)

Ezalatt a listában felsorolja a külön színezhető képelemeket, amelyeket az alsó sorban lévő színes gombokkal módosíthatsz.

Nagyon sok program módosítgatja a Workbench színeit. Ez ellen nem sokat tehetsz.

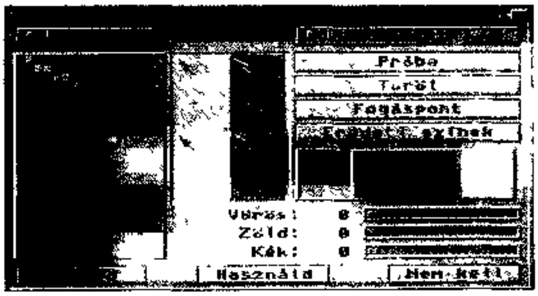
Vagy újra betöltőd ezen a beállítón keresztül az elmentett palettát, vagy olyan speciális programot (pl. Colormanager - nem része a Workbench-nek) használsz, amelyik nem engedi, hogy valamely alkalmazás piszkálja a Workbench színeit.

Mindenesetre mentsd el a menüből a neked tetsző palettát, hogy ha valamely programod végképp elkavarja a színeket, akkor vissza tudd állítani

A program **Szerkesztés** menüjében van egy - a többi programtól eltérő - opció, az **Előkészített,** amelyben az előre elkészített színösszeállítások közül választhatod ki a neked tetszőt.



Egérmutató-beállítások
(Pointer preferences)



Az egérmutatót módosíthatod ezzel az egyszerű szerkesztővel. Tényleg csak a legegyszerűbb funkciók vannak beépítve, ha jól emlékszem, '85 óta változatlan Ha grafikus kártyát használsz, akkor sajnos le kell mondanod a harmadik színről, mivel a grafIKus Káityák - már volv lúla Ö^5 - a pv s szabványoknak hála nem képesek kettőnél több színű pointert megjeleníteni.

A beállító panel baloldali részében láthatod az egérmutató rajzát kinagyítva A

fölötte lévő ciklikus gombbal szabályozhatod, hogy a Normális vagy a Foglalt állapotát mutassa.

A nyilakkal jelölt színes mezőkben láthatod, hogyan is néz ki az egérmutató a különböző háttérszínek felett (grafikus kártyánál a harmadik szín helyett a háttérszíntől függően más-más színt látsz).

A jobb oldalon sorban a következő lehetőségek érhetőek el:

Egy ciklikus gombbal kapcsolhatsz át Kisfelbontás és Nagyfelbontás között. A kisfelbontásban könnyebb rajzolni, mert kétszer akkorának mutatja az egyes pixeleket.

Az alatta lévő gombbal próbálhatod ki, hogy mutat az új egérmutató.

A következő gomb letörli a szerkesztő területet.

Az ez alatti gombra kattintva a Fogáspontot jelölheted ki. A fogáspont az egérmutatónak az a pixele, amelynek az objektum fölött kell lennie ahhoz, hogy a rendszer észrevegye, mely objektummal akarsz műveletet végezni. Alapesetben a fogáspont a mutató hegyén van.

Az Eredeti színek gombra kattintva visszaállítja a színek betöltéskori állapotát.

A négy színes mezőben választhatod ki azt a színt, amellyel a szerkesztő területen rajzolni kívánsz.

A csúszkákkal módosíthatod az aktív szín vörös, zöld és kék összetevőit egyenként 256 lépésben.

A program Szerkesztés menüje némileg eltér a többi beállítóprogramban megszokottól:

A Kivág, Másol, Beilleszt menüpontok a szabványos vágóasztal kezelést oldják meg.

Töiföl

- Törli a szerkesztő felületet.

Visszaállít

- Undo helyett.

Ábrát betölt

- Egy IFF-ILBM típusú grafikát tölthetsz be a szerkesztőfelületre.

A többi menüpont a szokásos...

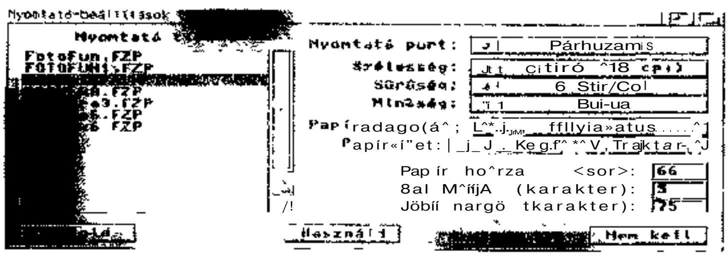
Vannak olyan programok, amelyekkel könnyebben módosíthatod az egérmutatót, sőt animációkat is rendelhetsz mind a normál, mind a foglalt állapotához. Újabban már olyan egérmutatóval is találkozhatsz, amely - attól függően, hogy milyen képelem fölött van - megváltoztathatja az alakját stb...



Nyomtató beállítások
(Printer preferences)

A Workbench nyomtatóbeállításait módosíthatod ebben a programban. A rendszerbarát programok nyomtatáskor igyekeznek az itt beállított adatokat használni, de vannak olyan alkalmazások is. amelyek megkerülhetik ezeket. Ezek az alkalmazások saját nyomtató-beállításokat használnak, amelyet ott kell módosítani.

Ez a beállító program csak a karakteres beállításokkal foglalkozik, ha grafikát is akarsz nyomtatni, azt a PrinterGfx programmal kell beállítanod.



A bal oldalon egy listában felsorolja a Devs.printers könyvtárban található nyomtató meghajtókat. Itt kell kijelölnöd a nyomtatód típusát, ha van hozzá meghajtó Pár meghajtóprogramot alapban is szállítanak a Workbench-csel, de ha olyan nyomtatód van, amelyik itt nem szerepel, akkor azt is - nagy valószínűséggel - beszerezheted. Ha valamilyen extrém nyomtatód van, tanulmányozd a kézikönyvét, abban mindig le van írva, mely nyomtatókat tud emulálni.

A jobb oldali beállítási lehetőségek, amelyeket ciklikus gombokkal kapcsolhatsz át

Nyomtató port:

• Nem sok lehetőséged van: párhuzamos vagy soros portra csatlakoztathatod a nyomtatódat. Alapgép esetén más lehetőséged nincs is. (SCSI csatlakozós bővítőkártya esetén használhatsz pl. szkázi portos nyomtatót is...) Egyes bővítőkártyák (IOBlix, Multiface stb.) további lehetőségeket kínálnak, ezekről az adott kártya dokumentációjában olvashatsz.

Szélesség

• Ciceró, Elit és Sűrű beállítások között válogathatsz. Azt befolyásolja, hogy hány karakter férjen el egy sorban.

Sűrűség

• Egy hüvelyknyi magasságban hány sort nyomtasson (6 vagy 8).

Minőség

• Durva és levél minőség között választhatsz. A minőség befolyásolja a nyomtatás gyorsaságát is.

Papíradagolás

• Ez lehet folyamatos vagy egyenkénti.

Papírméret

• Pár előre beállított papírméret között válogathatsz.

Alább van három beviteli mező, amelyben beállíthatod, hogy egy oldalra hány sort nyomtasson, illetve a bal és jobb oldali margók méretét adhatod meg karakterben.

Megjegyzés

Ha komolyan akarsz nyomtatással foglalkozni, azt ajánlom, szerezz be speciális programokat, amelyek közvetlenül ette célra készültek és ne a ^Notkbencb. nyomtató beállításait Viasználd. Ilyen program pl. TurboVrint (Vb. a Yietes verziónál tattViatnak a fiúk), vagy a Stvidio froíesional, amelyekkel egyrészt sokkal több megViajtót adnak, mástészt szebb a végetedmény is.



B Grafikus nyomtató beállítások

(PrinterGFX preferences)

Ha grafikát akarsz kinyomtatni, annak pár paraméterét alapesetben ebből a programból kell beállítanod. Mindazonáltal csak egyszerűbb képek esetén ajánlom a használatát, sok esetben jobb végeredményt kapsz, ha annak az alkalmazásnak a nyomtató beállításait használod, amelyben elkészítetted, vagy módosítottad a nyomtatni kívánt grafikát.



Azt, hogy milyen típusú nyomtatót akarsz használni, a Printer preferencesben kell meghatároznod.

Szórás

• Ezzel a gombbal az árnyalatok több színből való kikeverésének típusát állíthatod be.

Nagyítás

• A kép átméretezése egész, vagy tört értékekkel.

Kép

• Pozitív, vagy negatív képet nyomtathatsz.

Fekvés

• Lehet vízszintes, vagy 90 fokkal elforgatva függőleges.

Árnyékolás

• Fekete-fehér, szürkeárnyalatos vagy színes legyen a végeredmény. Színesre kapcsolásának csak színes nyomtatónál van értelme.

Küszöb

• Azt a határértéket állíthatod be - ff módban -, amelynél sötétebb árnyalatok feketék legyenek, az ezeknél világosabbak fehéren maradnak.

Sűrűség

• A nyomtatás minősége, amellyel fordítottan arányos a sebessége.

Finomítás

• **Ha** bekapcsolod, egy kicsit elkeni a képet, szebb árnyalatokat létrehozva.

Kép középre

• Ha bekapcsolod, a képet a papíron középre igazítja.

Színkorrekció

• Korrigálhatod a kép színösszetevőinek mértékét, és a beviteli mezőben megadhatod a használni kívánt színek számát. Értelemszerűen csak bekapcsolt színes nyomtatásnál - és nyomtatónál - használható.

Bal margó

• A kép bal szélének a távolságát adhatod meg a lapszéltől milliméterben.

Határok

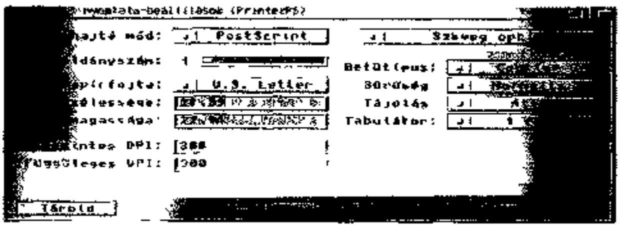
• A kép méretét állíthatod be. Ha lehetséges, akkor a két beviteli mezőben megadhatod a méreteit is.



PostScript nyomtató beállítások

(PrinterPS preferences)

Ha speciális, ún PostScript nyomtatód van, akkor használhatod ezt a beállító programot. Egyéb nyomtatóknál felejtsd el. *(&* postsctipt egyébként egy oldal-leító nyelv, amely a nyomtatandó oldalt nem katakteтenként vagy képpontok fotmájában közvetíti a nyomtatónak, banem egyéb módon. Bbbe azonban nem mélyedek be\e, mett ba mát ott tattasz. b.ogy PS nyomtatód van, vagy annak megvásátlásán töröd a íejed, akkor valószínűleg többet tudsz, tóla, mmt én. Bgy átlagos íelbasználó mege\égedbet egy sima gtaíikus nyomtatóval, a T?S nyomtatókta csak a kiadvány-szetkesztők világában lelvet szükséged.*)*



Meghajtó mód

- Ez lehet **PostScript,** vagy Áteresztő: PS módban a meghajtónak kell konvertálnia a dokumentumot a nyomtató által emésztett formátumba, míg áteresztő módban a nyomtatni kívánl állományt egy az egyben átadja a nyomtatónak további feldolgozásra.

Példányszám

- Hányszor nyomtassa ki a dokumentumot (1-99).

Papírfajta

- A papír méretét adhatod meg. Van pár előre meghatározott, valamint az egyedi, ahol az alatta lévő két beviteli mezőben neked kell megadnod a papír szélességét és magasságát. Azt, hogy ez milyen mértékegységben történjen (centiméter, hüvelyk, vagy pont), az Opciók menü Méretrendszer pontjánál adhatod meg.

Vízszintes, illetve Függőleges DPI

- A **DPI** egy nyomtatáskor használt mértékegység - DotsPerlnch - és azt határozhatod meg a beviteli mezőkben, hogy hüvelykenként hány pontot nyomtasson (egy hüvelyk valamivel több, mint 2.5 cm) vízszintes, ill. függőleges irányban.

A jobb felső ciklikus gomb állapota határozza meg az alatta lévő beállítási lehetőségeket:

Szöveges opciók

- A betűtípust, a sűrűséget, a kép fekvését, ill. a tabulátor pozíciók egymástól való távolságát választhatod ki a 4 ciklikus gombbal az előre meghatározott lehetőségek közül.

Szöveg méretek

- A margók szélességét, ill. vastagságát, a betűkészlet méretét, a sorok számát egy hüvelyken és egy oldalon belül adhatos meg a beviteli mezőkben.

Grafikus opciók

- A margók és a grafika szélességét és magasságát adhatod meg a beviteli mezőkben, a ciklikus gombokkal pedig hogy pl. pozitív, vagy negatív legyen, fekete-fehér, szürke, vagy színes legyen, a finomítás mértékét és hogy melyik legyen az a szín, amely nem kerül nyomtatásra.

Grafikus nagyítás

- Itt a kép átméretezésével kapcsolatos lehetőségeket adhatod meg a 4 ciklikus gombbal és a körülbelüli eredményt grafikusan is láthatod a Nagyítási minták mezőben.



Képernyő'mód beállítások

(Screenmode preferences)

Ezzel a programmal a Workbench képernyőjének módját, méretét és színeinek számát határozhatod meg. Egy alapbeállítású rendszernél nem sok lehetőség közül választhatsz...



Megjelenítési mód

• Ebből a listából választhatod ki, hogy mely képernyőmódot akarod használni. Az itt felsorolt módok száma attól függ, hogy milyen meghajtókat telepítettél a rendszerhez. A képernyő meghajtók a Devs:Monitors könyvtárban vannak és a Startup-sequence-ben kell pár sorban meghatározni, hogy melye(ke)t akarod választhatóvá tenni (Ez a pár sor már benne van (kéne, hogy legyen), úgyhogy ne piszkáld!). A meghajtó telepítése általában egyszerű másolással történhet, de azért olvasd el a dokumentációját. (A CyberGFX grafikus rendszerhez például szükség lesz a LIBS:-ben is néhány állományra.)

Tulajdonságok

• Ebben az információs mezőben láthatod a kiválasztott képernyőmód pár lényeges tulajdonságát, mint: látható, legkisebb és legnagyobb méret, az egyszerre használható színek száma. Ezek alatt kiírhatja, ha váltottsoros, ha nem OCS-t igényel (ECS, AA), használható-e genlock, mozgatható-e és a működési frekvenciákat is...

Szélesség, Magasság

• **A** két beviteli mezőbe beírhatod a képernyő méreteit, amelyeknek az információs mezőben kijelzett legkisebb és legnagyobb méret között kell lenniük. Ha az Alapérték gombokat bekapcsolod, a látható méretre állítja be ezeket.

Színek

• A csúszkával beállíthatod az egyszerre megjeleníteni kívánt színek számát, amelynek maximuma az információs mezőben kiírt lehet, (minimum 2)

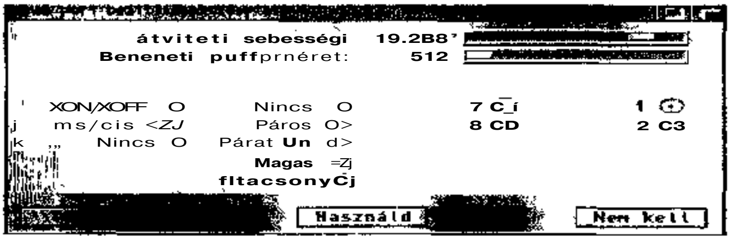
Görgetés

• Ha a képernyő méretét nagyobbra vetted, mint a látható méret, akkor érdemes bekapcsolni. Ilyenkor, ha az egérmutatót kiviszed a képről, az automatikusan a megfelelő irányba gördül, láthatóvá téve a kép további részeit is. (Évekkel később a m$ is "feltalálta" ezt a lehetőséget, "Virtual Desktop"-nak keresztelve el...)



Soros port beállítások
(Serial preferences)

A program segítségével a soros port némely tulajdonságát határozhatod meg, amelyek a porton **keresztüli** átvitelt ill. annak technikáját határozzák meg.



Átviteli sebesség

• A csúszka segítségével a port átviteli sebességét állíthatod be (ez csak a portra vonatkozik, nem a rákötött eszközre: az ennél kevesebb is lehet). Értéke 110 és 31.250 lehet és bitben értendő.

Bemeneti pufferméret

• A port pufferként használhat egy memória részt, amely minél nagyobb, annál biztonságosabb az aüatátvitel. Él teke 5 1Z-lÖl 05.536 bájiig lerjeütiel.

Az alábbi lehetőségek beállítását a portra csatlakoztatott eszközhöz adott kézikönyveknek tartalmazniuk kell:

Protokoll

A radio típusú gombokkal választhatsz XON/XOFF, RTS/CTS és Nincs között

Paritás

• Bekapcsolása esetén egy ún. paritás bittel ellenőrizheti karakterenként az átvitel helyességét.

Bit/karakter

Hány bit határozzon meg egy karaktert.

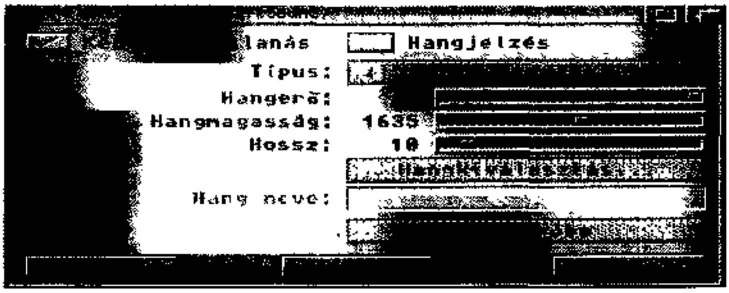
Stop bitek

• Manapság már csak egy bitet használnak erre a célra.



Hangjelzés beállítások
(Sound preferences)

A program segítségével beállíthatod - amikor a programok villantással, vágj csippanással jelezni akarnak a felhasználónak -, hogyan figyelmeztessenek



Képernyővillanás

• Ha a gombot bekapcsolod, a jelzéskor megvillantja a képernyőkeretet. Egyes programoknál bosszantó lehet, pl. a Quarkerback Tools bevillantja a képernyőt, ha hibás állományt talál. Hibának veszi azt is, ha egy állomány létrehozási dátuma későbbi, mint a rendszeridő - ha nincs óra a gépedben, ez elég gyakran előfordul. Ez esetben a QBT akár tobbezerszer is bevillant, ami enyhén szólva idegesítő

Hangjelzés

• Bekapcsolásakor egy hangjelzéssel figyelmeztet Csak akkor érdemes bekapcsolni, ha van valamilyen hangkeltő szerkezet (erősítő, aktív hangszóró) is a hangkimenetekre kötve, vagy TV-t használsz megjelenítőnek.

Típus

• A hangjelzés stílusa: sípolás, vagy hangminta lehet.

Hangerő

• A hangjelzés hangereje,

Hangmagasság

magassága

Hossz

• és hossza.

Hangkiválasztás...

Egy szabványos állománykérdezőbő'l kiválaszthatsz eg} IFF hangmintát.

Hang neve

• **Az.** ami.

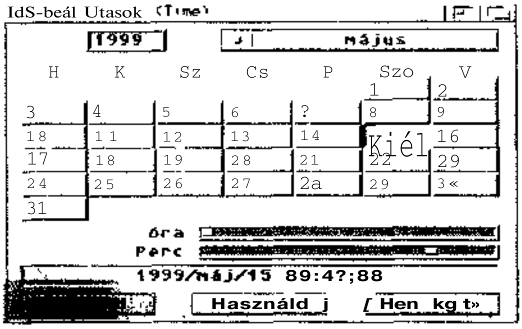
Hangpróba

• Rögtön meg is hallgathatod a hangmintát



Idő beállítások

(Time preferences)



Az aktuális rendszeridőt állíthathatod be a program segítségével. Azért egy kicsit egyszerűbb az AmigaDOS Date parancsával, mint itt nyomkodni a gombokat minden rendszerindítás után (persze erre csak akkui van szükség, ha nincs óra a gépben).

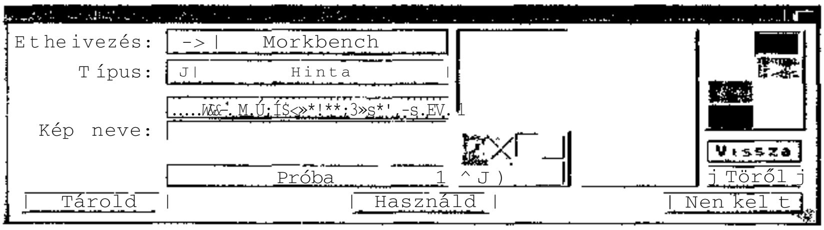
Azt hiszem, hogy egy ilyen egyszeiu felületet nem kellene túlmagyaráznom A lényeg, hogy beállíthatod a dátumot a beviteli mezővel valamint a gombokkal, és az időt a csúszkákkal.



Háttérminta beállítások

(wbpattern preferences)

A főképernyő és az ablakok hátterének mintáját, illetve képét (WB 2.x fölött) adhatod meg ezzel a programmal.



Elhelyezés

A háttérminta, vagy kép melyik felületi elem háttereként jelenjen meg. (Ablakok, Workbench, Képernyő)

Típus

• Háttérminta és kép között választhatsz. A gomb beállítása befolyásolja a további lehetőségek kiválaszthatóságát.

Kép kiválasztása...

Értelemszerűen csak akkor választható, ha típusnak kép van megadva Esv állománykiválas^tnhan adhatod meg az 1FF-1LBM képállományt, melyet a háttérben szeretnél látni.

Kép neve

- A képállomány neve útvonal nélkül.

Próba

- Rögtön meg is nézheted, hogyan fog kinézni a jelenlegi beállítással - anélkül, hogy kilépnél.

Minták

- Pár előre meghatározott minta közül választhatod ki a neked megfelelőt.

Az ablak további része egy funkcionális háttérminta szerkesztő, amelyben módosíthatod az előre elkészített mintákat. Maximum 8 színt használhatsz, és van lehetőséged undo-ra, valamint letörölheted a szerkesztő felületet.

A program **Szerkesztés** menüjében pár opcióval eltér a legtöbb beállító programtól:

A **Kivág, Másol, Beilleszt** menüpontok a szabványos vágóasztal kezelést teszik lehetővé.

Töröl

- Törli a szerkesztő felületet.

Visszaállít

- Undo helyett...

Ábrát betölt...

- Betölthetsz egy IFF-ILBM formátumú grafikát a szerkesztő felületre.

Segédproff rumok

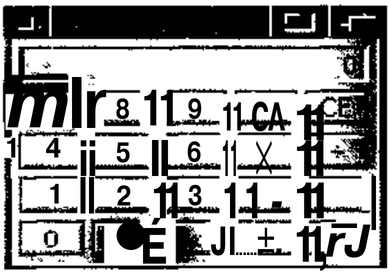
A segédprogramok a Workbench különböző könyvtáraiban találhatók (System, Tools. Utilities, C) és némely hasznos funkció ellátására szakosodtak. Mindenesetre ne változtasd meg a helyüket, mert más alkalmazások minden esetben itt fogják keresni ezeket.

A Workbench segédprogramjai, bár sok hasznos és nélkülözhetetlen van köztük, nem a legjobbak közül valók (van köztük olyan, amelyik az OS 1.x óta változatlan). Nagyon sok, az adott célra jobban megfelelő program található a különböző programgyűjteményekben (annak idején gyűjtöttem a Fish lemezeken lévő segédprogramokat, nagyon sok jóval sikerültebb program volt köztük). Az OS készítőinek nem is ez volt a céljuk. Ők csak azt akarták, hogy a felhasználó a Workbench-csel együtt olyan programokat kapjon kézhez, amelyek - a megvásárlás pillanatától kezdve - segítik a gép használatában.



Calculator (számológép)

A Workbench számológépe. Egy egyszerű szerkezet, amely a négy alapműveletet ismeri (összeadás, kivonás, szorzás és osztás). A vezérlése az egérmutatóval - a gombokra kattintgatva -, és a billentyűzetről egyaránt történhet a megfelelő gombok lenyomásával. A számok és műveleti jelek gombjai a billentyűzeten is ugyanazok, a <CA> törli az utolsó Enter óta bevitt műveleteket, a <CE> (DEL)a kijelző tartalmát, a <«> (BCKSP) pedig az utolsó karaktert törli. A <±> az előjelet váltja át, az < = > pedig bármelyik Enter billentyűvel helyettesíthető.



Beállítható opcióként szalag megjelenítése is van, amely egy méretezhető, bezárható ablakként jelenik meg. Ez a funkciója eléggé kezdetleges, mert pl. nem lehet görgetni, csak az ablak méretétől függően láthatjuk a beírt számsorokat, (nesze semmi, fogd meg jól!)
A számológép menüje pár pontból áll és annyira egyszerűek a funkciói, hogy nem írom le. Az ikon paraméterezésében megadhatjuk, hogy legyen-e slejfniablak, és ha igen, akkor mekkora.

Ikon paraméterezés: (az ikon információs panel 'paraméterek' rovata)

TAPE=

A szalag ablakának paraméterei. Meg kell adnod a készüléket, az ablak méreteit, a nevét és hogy aktív legyen, vagy sem

Pl.: RAW:0/0/150/100/Calculator tape/INACTIV

PUBSCREEN=

• Egy nyilvános képernyő nevét kell megadnod.



« Cmd

A nyomtatás kimenetének átirányítása egy állományba Az ikon paramétereivel adhatod meg, hogy mi UgJ'en <*z- *állomány* £l«"Vc, a készülik tli,v^l, dmslj ri51 dtll ifll} ŕluü U nyumlaláS t, aZl *U<JgJ* Ildiig pClIldII}L nyomtasson, stb .

Példa az ikon paramétetezesere

DEVICE=parallel
FILE=RAM CMD_file
SKIP=FALSE
MULTIPLE=FALSÉ
NOTIFY=FALSE



Clock (óra)

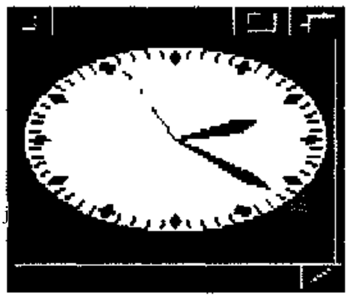
Egy ora, amelynek mint az ábrán látható, a menüjéből átkapcsolhatóan két funkciója van

Analóg, vmint digitális ^ E U ^ ^ H I I H ^ H H ^ H I B E H H (AZ órát csak akkor érdemes használni, ha van a gépedben óramodul, vagy minden indításkor beállítod az időt)

A 'mutatós' óra számlapja méretezhető és van melység és zoom gombja is A digitális csak egy egyszerű tételsor, amely számokkal mutatja az időt beállítható kijelzési formátumokban (az alap a preferencesben beállított)

Az aktuális időt és dátumot az AmigaDOS Date parancsával, illetve a Workbench Prefs/Time beállító programmal állíthatod be és kérdezheted le Ha van a gépedben (vagy egj későbbi bővítéssel csatlakoztatva lett) óramodul, akkor azt a Setclock paranccsal tudod beállítani, vag> lekérdezni

Az órának ki-bekapcsolható ébresztési funkciója is van, amelynek beállító paneljt a jobbra lévő ábrán látható A felső csúszkával az órát, az alsóval a percet lehet állítani és számokkal mutatja is a beállított ébresztési időt



Egyszerű kérdező

'Használd' = a beállított időpontban jelez,

'Nem kell' = mégsem

Az óra megjelenési formáját a menükkel tudod beállítani

Állomány

Analóg

Az óra egy mutatós, analóg óra rajzolatát mutatja az j ablakában Ekkor a méretét tetszés szerint beállíthatod

Digitális

Az óra egy ablak lételsoráva redukálódik, amelyben számokkal mutatja az ideit Ilyenkor a mérete kotott

Kilép

A szokásos kilépés

Beállítások

Dátum

Megjeleníti a számlap alatt a jelenlegi dátumot is, ha bekapcsolod Ezt csak oljan gépen érdemes használni, amelyben beépített óramodul van, vagy a turbókártyán van ilyen, mert zavaróan villogva másodpercenként újrarajzolja az ablak tartalmát

Másodperc

A maSOÜperCmUldlUl IS, megjelenni, Ilii a mollUponl be *van* kap^aolva Nem ^ok i'rtclms *van* Ka csak az nem, hogy látjuk az óra jar

Digitális ablak

A digitális kijelzés formátumát állíthatod be az almenupontokban feltüntetettek szerint

Ébresztő

• Ki-bekapcsolja az ébresztő funkciót.

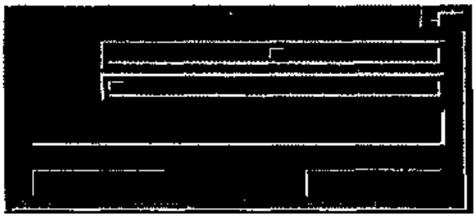
Ébresztőt beállít...

• Kirakja az ébresztési időpontot beállító panelt, amelyen percnyi pontossággal beállíthatod a kívánt időpontot.

Beállításokat ment

• Elmenti a beállításokat, hogy amikor a legközelebb elindítod az órát, már azokat használja.

Az óra indulásakor használt beállításokat az ikonja 'paraméterek' rovataiban is beállíthatod:



DONOWAIT
DIGITAL
SECONDS
DATE
LEFT=<bal>
TOP =< felső >
FORMÁT = < a formátum száma >
PUBSCREEN= < nyilvános képernyő neve>

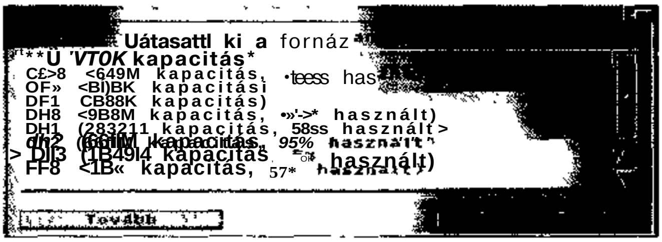


Fixfonts

A Fonts: (sys:fonts) könyvtárban lévő fontokat teszi rendbe. Jó szolgálatot tesz, ha pár fontból kitörölsz - hozzáadsz - méretállomány(oka)t.

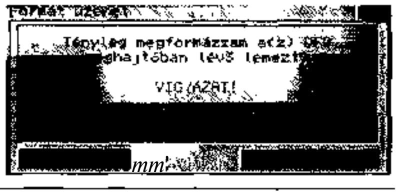
Formát

Lemezek használat előtti előkészítésére, formázására. Megegyezik az AmigaDOS Formát parancsával, csak itt ikonnal indíthatod.



Először is megjeleníti a formázható (persze a CDO:-át is berakja ide) készülékek, egységek, lemezek listáját, amiből kiválaszthatod a formázni kívántat.

Miután kijelölted a lemezt (meghajtót, partíciót, mountolt egységet), egy ablakban megjelenít róla pár információt, mint meghajtónév, kötetnév, kapacitás. Beállíthatod pár paraméterét, mint pl. új kötetnév, legyen-e szemetes, és hogy az FFS-, IN-, DC állományrendszerek közül melyiket használja.



Az alul lévő gombokkal hajthatod végre a formázást, illetve elvetheted. A gyorsformázás azt jelenti, hogy nem a teljes lemezt írja fölül, csak annak pár szektorát.

A tényleges formázás előtt még - biztos ami biztos alapon - a rendszer figyelmeztet:

Ekkor még visszavonhatod a parancsot mindenféle adatvesztés nélkül -, ha esetleg elhamarkodottan döntöttél

volna. Amikor a program elkezdi a tényleges formázási műveletet, már hiába szállsz ki, a lemezen lévő adatokat már nem kapod vissza. (Bár léteznek olyan programok - DiskSalv. YixDisk -. amelyek azt állítják, Viogy visszaadják az ilyenkor elveszett adatainkat, a tapasztalataim szerint sosem matadéktalanul; és ilyenkor mindig az az állomány tűnik el, ami a legjobban kellene.)

A formázás előrehaladásáról egy folyamatkijelzővel is tudósít.



GraphicDump

Az aktuális képernyőt nyomtatja Az indítás és a nyomtatás kezdete között van kb. 10 másodpercnyi időd, amely bőven elég arra, hogy a kinyomtatni kívánt képernyőt az előtérbe hozd (gondolom, nem a Workbench képernyőjét akarod állandóan kinyomtatni).

A program ikonállományában csak egy paraméterezési lehetőséged van:

SIZE=

Ez lehet 'tiny', 'small', 'médium', 'large', vagy 'xdots' ill. 'ydots', amelyekkel a a nyomtatni kívánt méretet illetve területet adhatod meg.

A tényleges nyomtatás megkezdése előtt a nyomtatás paramétereit a PrinterGFX beállító programban állítsd be, ha még nem tetted volna meg.



IconEdit

Egyszerű kis szerkesztőprogram, amellyel a szabványos Workbench ikonokat készítheted el vagy módosíthatod. A programot csak limitált méretű ikonokon használhatod és nem alkalmas pl. a Newlcons típusúak szerkesztésére.



Mint a fenti ábrán látható, egy leegyszerűsített rajzolóprogramra hasonlít. A teljes bal oldalt a szerkesztőfelület foglalja el, a jobb oldalon vannak a színek, a rajzoló eszközök, az ikon normál és kijelölt képe, valamint a mozgatónyilak. A rajzoló eszközök alatti két gomb az Undo és a rajzfelület törlése funkciókat látja el.

A két egymást kiváltó gombbal választhatod ki, hogy a szerkesztőfelületen az ikon normál, vagy kijelölt ábráját mutassa.

Az ikonszerkesztőnek nemileg bonyolultabb menusiruKiuiaja van, műn *a* i&gu_»uij workbmvh programnak:

Állomány

- Mindenféle állományművelet.

Új

letörli a lajztáblát, kiüríti a puffereket, hogy új ikont szeikeszthess

Megnyit...

Betolthetsz háttértárolóról egy lkonállományt

Ment

Elmenti a szerkesztőben lévő ikont a betoltottel megegyező néven

Más néven ment...

A betoltottől eltérő nevén mentheted ki az ikont

Alapikonként ment

A szerkesztőben lévő ikon alapikonként menti el, a típusának megfelelően Pl lemezikont DefDisk info-ként

Kilép

kilépés a programból Ha volt változtatás, akkor rákérdez

Szerkesztés

A szabvány vágóasztallal (itt felírótáblának nevezik) kapcsolatos műveletek

Kivág

a vágóasztalra mozgatja a szerkesztőfeluletben lévő képet

Másol

mint a fenti, csak a szerkesztőfeluleten is megmarad az ábra

Beilleszt

a vágóasztal tartalmát a szerkesztőfeluletre illeszti

Torol

torh a rajzfeluletet

Felírótáblat megnyit...

Egy előzőleg elmentett vágóasztal tartalmát visszatoltheted

Felírótáblát ment...

Elmentheted a vágóasztal tartalmát

Felírőtáblát megnéz...

• megmutatja a vágóasztal tartalmát

Típus

Minden ikon az alábbi ot típus valamelyike Kivétel az ún pszeudo ikon, de annak űg> sincs állomán) megfelelője Ebben a menüben állíthatod be, hogy a szerkesztett ikon melyik típusba tartozzon Ez fontos, ugyanis mindegyik állomán)ában különböző paramétereket használ es cseppet sem szerencsés, ha mondjuk egy futtatható állománynak lemez ikonja van

Lemez • Fiók • Program • Adat • Szemetes

Ábrák

Felcserél

felcseréli a normál ábrát a kijelolttel

Átmásol

mmdket ábra azonos lesz a rajzfeluleten lévővel

Sablont használ

készít egy sablont (normál méret, színek és 3D)

Betolt...

Uctoltket3a S S Y **IFF ILEM t/puiu kwpwt, noimal, Kijelölt, vag) mintlKei dbrát egy** íkonállományból

Ment...

Elmentheted az ábrát (nem az ikont)

Eredeti

Visszaállítja az eredeti ábrákat, amit utoljára betoltottél Mivel az Undo csak egy rmíveletnyit állít vissza, ez használható funkció, ha mar nagyon elbarmoltad az ábrát

Extrák

Átszínez

felcseréli a színeket

Bal felülre tol

az ábrát a szerkesztőben mozdítja el, hogy a balszélső és felső pontjai fentre és balra kerüljenek

Paletta

a Workbench Paletta beállítások programját hívhatod elo (Egyébként max 8 színű ikonokat szerkeszthetsz, tehát ha ennél nagyobb színmélységű ikonokat használsz, akkor valamilyen más lkonszerkesztő programot kell választanod)

Beállítások

Rácsot használ

ki bekapcsolja a szerkesztést megkönnyítő rácsokat

Ikonokat készít

A mentéseknél készítsen az állományoknak ikont, vagy sem

Beállításokat ment

elmentheted a beállításokat



InitPrinter

A nyomtató beállításokban meghatározottak szerinti paraméterekkel újraindítja (inicializálja) a nyomtatót, ha esetleg később kapcsoltad volna be, mint a számítógépet



ínstaller

A program egy speciális nyelv, az ún ínstaller nyelv értelmezője Arra szolgál, hogy egy install szkriptet hajtson végre, amely egy alkalmazást, vag} programot telepít vagy frissít a merevlemezeden

A program CLI és ikon paraméterezése le van írva az ínstaller n>elv kézikönyvében, tehát ezután már nem hivatkozhatsz arra, hogy azért nem írsz install szkriptet, mert nem ismered a nyelvet

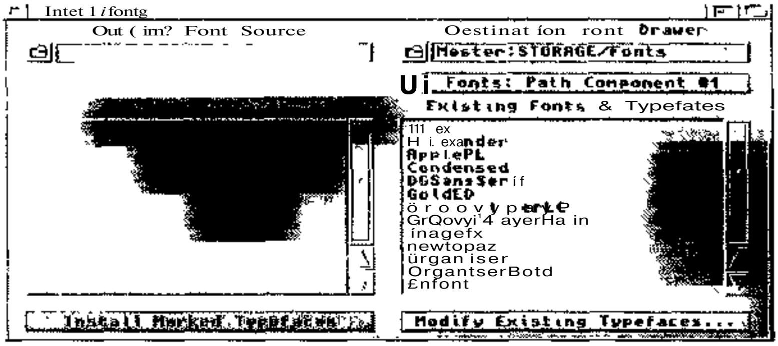


IntelliFont

^ P'"fo'íw" azi »** Outi-me, vagy Tnteili betiílíácT-leteket te«7i használhatóvá a számunkra Ezeket a készleteket nem a Workbench, hanem a szöveg- és kiadványszerkesztők, rajzoló programok használják A program segítségével nemcsak a standard Amiga OutLine, hanem a PC-s fontokat is használhatod, ha találnál véletlenül párat valamely CD-n, vagy ismerőseid vinyóin Egy ilyen készletet onnan ismersz meg, hogy - Amigán legalábbis - ' type' a kiterjesztése (Valamelyik AMIGAonly CD n találhatsz

néhány százat korrekt magyar ékezetes betűkkel...)

Aki nem használ komolyabb szövegszerkesztőt (tehát megmarad a CEd-nél és a GoldEd-nél) annak abszolút nem fontos, hogy OutLine fontokkal terhelje sohasem elégséges háttértároló kapacitását



A program indítása után inicializálja a meglévő Intelli fontokat (ez a betűkészletek számától függően eltarthat egy kis ideig), majd megjeleníti a fenti ablakot, melynek opciói a következők:

Outline font source

• A 'drawer' gombbal egy állomány kiválasztóból kijelölheted azt a könyvtárat - vagy begépelheted az útvonalát a mellette lévő szövegbeviteli mezőbe -, amely az installálni kívánt fontokat tartalmazza.

Destination font drawer

• Azt a könyvtárat válaszhatod ki, amelyikben tárolni akarod a készleteket. Ez alapesetben a Fonts: könyvtár, de figyelembe veszi az ún. multiassign Fonts. kijelölést.

Fonts: Path Component #

• Ez akkor érdekes, ha a Fonts: logikai készülékhez - amelynek útvonala alapesetben a 'sys:fonts könyvtár - az Assign paranccsal további útvonalakat is hozzáfűztél. Néhány program automatikusan csinál ilyesmit, pl. a PersonalPaint.

Source Typefaces

• Ebben a listában mutatja meg a forrás útvonalon talált OutLine készleteket. Ezekből jelölheted ki, melyeket kívánod installálni.

Existing Fonts & Typefaces

• A cél útvonalon található készleteket sorolja fel ebben a listában. Minden felismert készletet felsorol, de az OutLine-okat egy kis ponttal is jelöli a sorukban a lista jobb szélén.

Install marked typefaces

• Ha már kijelölted a forrás listából, melyek azok a készletek, amelyeket installálni akarsz, akkor ezzel a gombbal bírhatod rá, hogy el is végezze a műveletet.

Modify existing typefaces

• **A** már installált készleteket módosíthatod a segítségével.

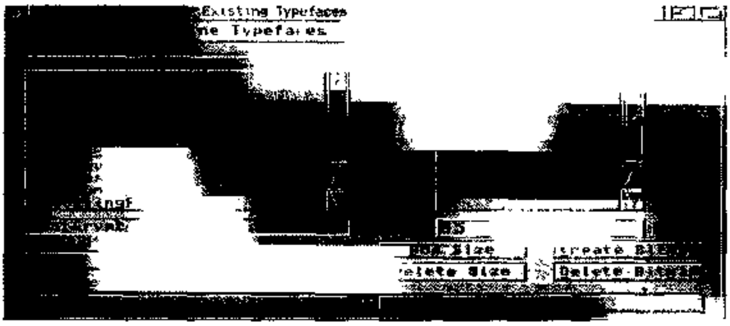
A meglévő OutLine betűkészletek módosítása:

Ha a 'Modify existing typefaces' gombra kattintasz, akkor megjeleníti az alább látható ablakot, melyben néhány változtatást eszközölhetsz:

Existing outline typefaces

Alatta kiírja az útvonalat, majd a listában felsorolja a meglévő készleteket, legalul pedig kiírja az aktuális készlet nevét.

• Az aktuális betűkészletet törli a listából.



Size & bitmap

• Felsorolja a készlet választható méreteit, ha van abban a méretben szabvány Amiga bittérképes készlet, akkor azt kiírja.

Add size

• A meglévő méretekhez hozzáadhatsz egyet. Előtte a 'Size' mezőbe be kell írnod a méretet jelölő számot.

Delete size

• Törölheted az aktuális méretet, amit a 'size' mezőben jelenít meg.

Create bitmap

• Az aktuális méretet konvertálja bittérképes formába.

Delete bitmap

• Ha az aktuális méretben bittérképes készlet van, akkor azt törölheted.

Perform changes

• Kilépés az ablakból úgy, hogy a beállított változtatásokat végrehajtja.

Cancel

• Mégsem...

Környezeti változók:

A környezeti változók (environment variables) különböző paramétereket tartalmazhatnak, amelyeket mind a Workbench, mind bármely - a rendszert használó - program használhat, (lásd az AmigaDOS Get, GetEnv, Set, SetEnv, UnSetEnv, stb parancsait.) A teljeskörű környezeti változók helye: 'Sys:prefs/env-archive/sys'.

Az OutLine készletek használatakor két környezeti változót használhatsz:

intellifont

• Ez a változó tárolja az OutLine készletek méreteit, amelyeket a font kiválasztók majd megmutatnak

diskfont

• Ebben a változóban a font szélesség, magasság, ill. pixel arányait határozhatod meg.

Mindkét változó teljeskörű, úgyhogy egy-egy - a nevükkel megegyező - állomány tárolja a tartalmukat a fentebb megadott útvonalon. A változók tartalmát az állományok szerkesztésével tudod módosítani, míg a változókat megszüntetni az állományok törlésével lehet.



KeyShow

A segédprogramnak semmi más funkciója nincs, minthogy megmutassa az aktuális billentyűzetkiosztást. Az egérmutatóval az emelőgombokra (Shift, Alt, Ctrl) kattintva azok hatását is megmutatja.

A rendszer a billentyűtérképek hozzárendelésénél kicsit sumákol. mert a két Shiítet és Altot egyformának tekinti..

Képet nem kozlók, ha a billentyűzetedre tekintesz, viszontláthatod...



Lacer

Alap A1200 tulajok nemigen látják hasznát ennek a programocskának. Elméletileg az a dolga, hogy a képernyőt váltottsoros üzemmódba kapcsolja, hogy videóra tudd rögzíteni a legkevesebb minőségromlással. Azt hiszem, egy Genlock is kellene...



Memacs

Hát ezt talán már nem kellett volna[1] Kicsit idejétmúlt program ez a Unix típusú szövegszerkesztő...

Menüi ugyan vannak, de semmi állománykiválasztó, viszont van parancssoros vezérlés, meg ilyesmi. Nem szándékozom vele foglalkozni, mert nincs tudomásom arról, hogy valaki is használná. Ha tévedek és mégis van olyan elvetemült, aki kettőnél többször töltötte be, az magára vessen.

Használd helyette a Cygnus Editort, vagy bármelyik más szövegszerkesztőt.



More

Egy egyszerű kis szövegolvasó program, amellyel bármely szöveges állományt megjeleníthetsz a képernyőn.

Véleményem szerint csak azért maradt a Workbench-ben. mert nagyon sok szöveges állomány ikonjában még mindig ez szerepel paraméterezésként.

Elavult, igénytelen program, a kezelése egyszerű, stb. Az idők során tucatnyi jobb. szebb program jelent meg a More kiváltására, amelyek közül a MuchMore és a Less terjedtek el

Használd helyette a MultiVew-t! Nem kell minden szövegállomány ikonjában az alkalmazás rovatot átírnod (ezt pl. CD-n lévőknél nem is teheted meg), irányítsd át az AmigaDOS MakeLink parancsával a megjelenítést a neked szimpatikus szövegolvasóra.



MultiView

Egy sokoldalú megjelenítő program, amely szöveges és grafikus állományokat tud megjeleníteni. Az adatokat minden olyan formátumban elfogadja, amelynek adattípusa helyesen van telepítve a rendszerben.



A MultiView használata

A programot háromfeleképpen indíthatod el

Workbenchből az ikonjára kettőt kattintva megjeleníti a szabványos állománykérdezőt amelyből kiválaszthatod a megjeleníteni kívánt állomán>t

Parancssorból indítva önmagában szinten az állománj kérdezőt rakja ki, de paraméterként közvetlenül is átadhatod neki az állománj nevet és az útvonalát (ha szükséges)

Ha egy állomány 'Alkalmazás ' rovatában a MultiView szerepel, és az eg> megjeleníthető állomán}, akkor annak ikonjára duplán kattintva, szintén a MultiView-t indítja el a rendszer

Nyomógombok

Az ábrán szereplő nyomógombokat csak AmigaGuide formátumú adatbázis megjelenítésekor rakja ki (Az AG formátum eg> sima TXT szöveg állomány, amelyben speciális dokumentum leíró kulcsszavak határozzák meg a kinézetet, össze lehet kapcsolni vele állományokat, stb)

Tartalom

A jelenlegi adatbázis tartalom)eg> zekét jeleníti meg

Index

A jelenlegi adatbázis indexét jeleníti meg

Segítség

A jelenlegi adatbázis 'help'jét mutatja meg Ha il>en nincs, akkor a MultiView 'help'jét

Vissza

Az adatbázis előző oldalát mutatja meg

< Lapoz

Az előző oldalt mutatja meg

Lapoz >

A következő oldalt mutatja meg

Menük

A MultiView menüi az alábbiak

Állománj

Megnjit

Kirak eg> szabványos állomán}kérdezőt amelyből kiválaszthatod a megjeleníteni kívánt adatállományt

Más néven ment...

A jelenlegi dokumentumot a betoltottól eltérő nevén elmentheted

Njomtat

A jelenlegi dokumentumot kinyomtathatod A njomtató beállításait a Workbench 'printer preferences beállításaiból veszi

Névjegy

A szokásos 'about'

Kilép

Bezárja a megjelenítő ablakot és kilép a programból

Szerkesztés

Kiiplol

Egy szövegrészt tudsz kijelölni

Másol

A kijelölt szövegrészt másolhatod a vágóasztalra

Mindent kijelöl

A teljes megjelenített dokumentumot kijelöli

Kijelölést visszavon

Megszünteti a jelenleg érvényes kijelölést

Ablak

Saját képernyći

• A program nyit egy ún Workbench klón képernyőt és abban jeleníti meg az ablakot

Minimális

A megjelenítő ablakot a minimális méretűre állítja

Normális

Az ablak méretét megpróbálja a tartalomhoz igazítani.

Maximális

Az ablak méretét kinyújt) a a képernyőre

Beállítások

Alapértelmezésként ment

A megjelenítő ablak aktuális pozícióját és méreteit elmenti későbbi használatra

Hívógombok

A programot az egér alternatívájaként billentyűzetről is kezelheted

HELP A 'help' oldalt, vagy a MultiView helpjét jeleníti meg

ESC Kilépés

BCKSPC Az oldal teteje felé görgeti a dokumentumot egy ablaknyit

SPACE Az oldal alja felé görgeti egy ablaknyit

> A következő oldalt jeleníti meg

< Az előző oldalt jeleníti meg

CRSR le, fel A dokumentumot görgeti le-fel az ablakban

ALT + CRSR fel Az oldalt a tetejére görgeti

ALT + CRSR le Az oldalt az aljára görgeti

A további kurzorgomb kombinációk értelemszerűen az előzőek analógiájára működnek

Egér

Mivel a MultiView megjelenítő ablaka egy szabványos Amiga ablak, azt az egérrel ugyanúgy kezelheted, mint bármely más ablakot

Eg> AmigaGuide formátumú dokumentumban nyomógombokat helyezhetsz el és az egérmutatóval ezeket lenyomhatod

Ha egy szóra rákattintasz az egérmutatóval és van a szóval megegyező nevű szakasz a dokumentumban, akkor azt a szakaszt fogja megjeleníteni



NoFastMem

A programmal a memóriabővítőn található memóriát kapcsolhatod ki Néhány igénytelenül megírt régi program nem vagy hibásan működik, ha Chip memórián kívül más RAM is van a gépben

Visszakapcsolni a FÁST memóriát a program újrafuttatásával, vagy a gép újraindításával lehetséges

Ne használi olyan programokat, amelyek nem hajlandóak bővített gépen futni Ezek elavultak, biztos van helyettuK inas, jobb is'



PrepCard

A program segítségével inicializálhatod a géphez csatlakoztatott PCMCIA II szabványú RAM kártyákat lemezként vagy membővítésként A kártyát csatlakoztasd az erre szolgáló nyíláson keresztül a géphez, majd indítsd el a programot Ekkor egy ablak jelenik meg a képernyőn, amelyben pár lényeges információt láthatsz a kártyáról, illetve beállíthatod a paramétereit.

Eszköz, Akkumulátor, Formátum, Szerkezet, Információ ..

Lemeznek előkészít

- A kártyát RAMlemezként inicializálja.

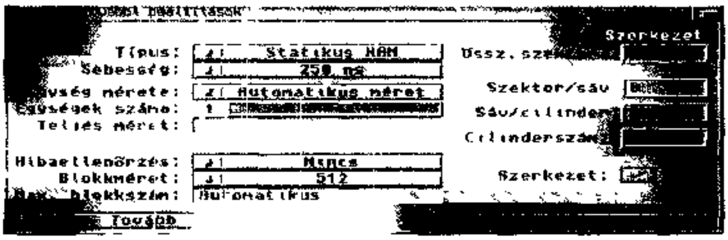
Memóriának előkészít

- **A** kártyát 16 bites memóriabővítésként fogja használni.

Kilép

- Kilépés a programból inicializálás nélkül

A program menüjében a **További beállítások...** opcióra kattintva egy további beállító ablak jelenik meg:



Típus:

- **A** kártyán lévő RAMok típusuk szerint statikusak vagy dinamikusak lehetnek (a frissítés miatt nem mindegy).

Sebesség:

A RAMok sebessége (250-100 ns-ig)

Egység inérete:

- A RAM mérete beállíthatóan 512K-tól 2Megáig, vagy automatikus. (Ha jól tudom. max. 4Megát tud kezelni a hardver.)

Egységek **száma:**

Ha az előbbi kapcsolót fix. méretre állítod, akkor több egységként is kezelheted. 512K esetén egy 4Megás kutyán 8 egység lehet.

Te^es méret:

A kártya méretét mutatja.

Hibaellenőrzés:

- RAMlemez esetén CRC-re állítsd, bővítő esetén Checksum-ra

BloKKineret:

Jó az 512-őn

Max. **blokkszám:**

A teljes méret osztva blokkmérettel.

A másik oldalon lévő beállítási lehetőségeket csak fix méretű egységeknél tudod állítani és csak akkor, ha a szerkezet kapcsolót beállítod. Ezek a lehetőségek a következők: Összes szektor:. Szektor/sáv, Sáv/cilinder, valamint a Cilinderek száma: és a RAMlemez szerkezetét állíthatod be velük.

Pár további információ a PCMCIA II. kártyák használatáról

A RAMlemeznek inicializált kártyával ugyanúgy végezhetsz bármilyen lemez- és állományműveletet, mint bármely fizikai lemezegységgel. A neve CCO:

Membővítőnek inicializált kártya lassú FÁST memóriaként használható, a gép működése közben az eltávolítása, vagy az írásvédelem bekapcsolása rendszerösszeomlással jár együtt.

Ha egy bővítőnek előkészített kártyát a továbbiakban lemezként akarsz használni, azt a gép bekapcsolása után kell csatlakoztatnod.

Természetesen vannak olyan PCMCIA kártyák, amelyek nem memóriát, hanem másmilyen hardverelemeket tartalmaznak.



PrintFiles

Ennek a programnak a segítségével nyomtathatod ki a legegyszerűbben kedvenc szöveges állományaidat. Csak megfogod és ráviszed a nyomtatni kívánt állomány ikonját a programéra, elengeded és kész.

Az ikon paraméterezések rovatában a 'FORMFEED' kapcsolót igazra, vagy hamisra állíthatod, attól függően, hogy a következő állományt új lapra, vagy még az előzőre kívánod nyomtatni.

A program használata előtt a nyomtatás paramétereit illik beállítani a nyomtatóbeállító programmal.



RexxMast

Ez a program indítja az ARexx interpretert, amely a gép kikapcsolásáig (illetve az első resetig) a memóriában marad és automatikusan értelmezni fogja az ezután futtatott ARexx parancsokat, illetve szkripteket.

A legegyszerűbb, ha a program másolatát elhelyezed a 'WBStartup' könyvtárban, akkor a Workbench minden indításakor elindul automatikusan. Ha a Workbench nélkül is használni akarod az ARexxet, akkor a 'user-startup' állományba írd be, hogy 'RexxMast >NIL:

Az ARexx biztonságos futásához kell még két logikai készülék, a -REXX:' és a 'REXXC:'...

Az ARexx segítségével irányíthatsz programokat (minden ellenkező híresztelés dacára még az olyanok egy részét is. amik nincsenek felkészítve rá), vagy adatokat, információkat cserélhetsz programok (csak az ARexx támogatással rendelkezők) között.

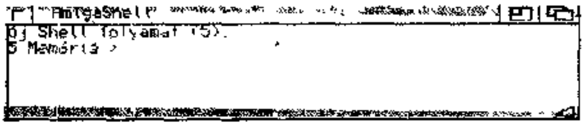
Azt, hogy egy alkalmazás vagy program fel van készítve az ARexx használatára, a program kézikönyvéből tudhatod meg (ha van ún. ARexx portja, akkor igen). KorreVa ptogtamoV. az AbouV-juttian megnevezik a portot \s.

A teljes ARexx nyelv még pár program meglétét megkívánja, de erre itt nem térek ki, olvasd el az ARexx kézikönyvét.



Shell

A Shell program a parancssoros felület használatát biztosítja a Workbench-ből. Bár a gép bármely funkciója elérhető a grafikus felületről, lehetnek olyan esetek, amikor gyorsabb, kényelmesebb, egyszerűbb *a* Cli, vagy Shell használata.



A program ikonjára kattintva megnyílik egy uj ablak, amelyik alapbeállításban az AmigaShell nevet használja. A felső sorban az 'új Shell folyamat (x)' kiírást tartalmazza (a zárójelben lévő szám a folyamat sorszáma van), majd kiteszi az űn. promptot, majd a szöveges kurzort, jelezve, hogy felhasználói bevitelre vár.

Ezután a billentyűzetről begépelheted a parancsaidat. Ha a promptot nem írja ki. csak a kurzort mutatja, bevitelt ekkor is elfogad, de amíg a készülék foglalt, semmit sem hajt végre.

Az ablakot bezárni a bezáró gombbal, vagy az AmigaDOS Endcli, illetve EndShell parancsával lehetséges. Az ikon paraméterek rovatában van pár beállítási lehetőség, amelyekkel a Shell némely tulajdonságát előzetesen beállíthatod:

WINDOW=

- Az ablak méreteit és a Shellhez tartozó készülék nevét adhatod meg, valahogy így:

WINDOW=CON:0/50//130/AmigaShell/CLOSE

STACK

- A shellhez tartozó verem mérete. Ezt az innen indított programok, vagy Shell-ek automatikusan használják és öröklik. Ha túl kevésre állítottad volna (verem túlcsordulás üzenet), még mindig beállíthatod a Shellben kiadott Stack paranccsal.

FROM

- Azt az állomány adhatod meg, ahonnan a Shell pár beállítást átvehet, (ebben az állományban szokás a promptot beállítani, valamint az álneveket.



ShowConfig

Ez egy egyszerű programocska, amely kilistázza egy ablakban a rendszer pár jellemzőjét:

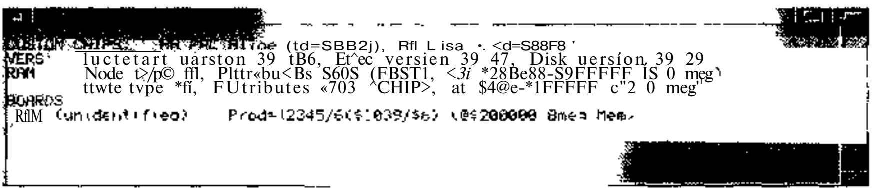
A processzor típusa...

A grafikus chipkészlet típusa...

A kickstart, az Exec és a Disk verziószáma...

A gépben lévő memóriák típusa, címe és mérete...

A csatlakoztatott bővítőkártya típusa iha van) ..



Mivel ez egy elég egyszerű kis programocska, és nem is sorolja fel az összes lényeges tudnivalót kedvencünkről, ezért helyette ajánlom a Syslnfo nevű programot, amely jóval részletesebben tárja fel gépünk lelkivilágát.

A Workbench menüi

A menük használata

A Workbench menüit akkor használhatod, ha a Workbench képernyője, vagy valamelyik ablaka aktív. (Ha egy másik alkalmazás ablaka aktív a Workbench képernyőjén, akkor annak a menüi - ha vannak - használhatók.)

A képernyő tételsorán lévő egérmutatónál tartsd lenyomva az egér jobb gombját. Ekkor megjelenik a menüfejléc, amelyben felsorolja a menüket. Ha egy menüpontot aktiválni akarsz, mozgasd fölé az egérmutatót és engedd fel a gombját.

Az egér bal gombjával egymás után több menüpontot is kiválaszthatsz, mielőtt elengeded a jobb gombot.

Az opciók végén egy kis IwJ jel és egy betű jelzi a hívógombját. Ilyenkor az adott billentyűt a jobbAmiga billentyűvel egyszerre kell lenyomni. Néha egyszerűbb a billentyűzetről meghívni egy opciót, mint állandóan az egér után kapkodni. Kki programot magyatíl. vegye figyelembe, "hogy nem jó dolog két menü opcióhoz, vagy gombhoz ua. hívógombot megadni...

Ha egy opció felirata három pontra (...) végződik, akkor az nem közvetlenül hajtja végre az adott funkciót, hanem kitesz egy kérdezőt, kiválasztót, vagy beállító panelt, amelyben megadhatod az adott opció hatását, célját, forrását, vagy műveletét.

Ha a menüpont jobb szélén egy jobbra mutató kis nyílhegy van, az azt jelenti, hogy itt még további almenüpontok is vannak.

Akadnak olyan menüpontok is. amelyek neve előtt egy kis hely van. Ezek ún. kapcsoló típusú opciók, amelyek be-, vagy kikapcsolt állapotáról egy kis 'pipa' jelzés megléte, vagy hiánya tudósít.

Ha egy menüpont neve halványabb, mint a többié, azt jelenleg nem választhatod ki. Olyankor például, ha nincs kijelölve egy ikon sem, az Ikonok menü minden opciója halványabb, tehát nem választhatod ki azokat.

Megjegyzés

\annak speciális programok - p\. MagicMenu -, amelyek megkönnyítik a menük előhívását, használatát, szebbé varázsolják, stb. Ezek a programok nem a 'Wotkbench szerves részei, de jó. ha vannak...

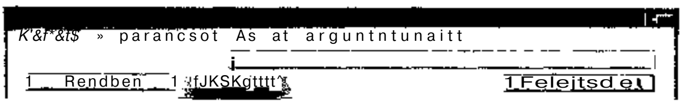
Workbench

Háttérben? (Backdrop)

Egy kapcsoló típusú menüpont, amellyel a Workbench főablakát szabvány Amiga ablak és egy keret (és rendszergombok) nélküli ablak között válthatod át.

Parancsot végrehajt... (Execute Comniand...)

Egy kérdezőt jelenít meg, amelynek segítségével egy szövegbeviteli mezőbe begépelhetsz egy AmigaDOS parancsot, egy állományt indíthatsz innen, futtathatsz egy programot, vagy bármit beírhatsz, amit pl. egy CLI ablak is elfogad, stb. Tulajdonképpen egy mini CLI ablakként használható, (puffere van, emlékszik az előző begépelésre, használja a vermet, stb.)



Ha egy innen indított program nem nyit saját ablakot, de üzenetei vannak a felhasználó számára dttur azi a woiKDencn szaDvanyos kimenetén - a legtöbb esetben a konzol készüléken - jeleníti meg.

Újrarajzol (Redraw AH)

Újrarajzolja a Workbench felületi elemeit ablakokat ikonokat, stb

Mindent frissít (Update Ali)

Ha valamely programból vag) alkalmazásból megváltoztattad a Workbench bármely ikonját, ablakát (pozíció, kinézet), akkor a Workbench nem biztos, hogy magától észreveszi Ilyenkor tehet jó szolgálatot ez **a** menüpont

Ezenkívül a közben átmozgatott ikonokat is az utolsó rögzített pozíciójukba helyezi vissza

Utolsó üzenet (Last Message)

A főablak tételsorában kiírja az utolsó üzenetet, ha nem emlékeznél rá pontosan

Ez lehet hibaüzenet, vagy bármi, amit a Workbench utoljára kozolt veled

Névjegy... (About...)

A szokásosak egy ablakban

Kilép... (Quit...)

Kilépés a Workbenchből Csak akkor van értelme használni, ha van másik képernyő is nyitva, vagy fut a háttérben valamilyen program

Ha a Workbench-ben még nyitva van valamilyen folyamat, akkor azt kiírja a tételsorban és amíg ezt nem zárod le vagy nem fejeződik be, addig nem enged kilépni a Workbenchből

Ablakok (Window)

Új fiók (New Draver)

Az aktív ablakban egy új könyvtárat készíthetsz a menüponttal Egy kérdezőt rak ki, ameljben megadhatod a létrehozni kívánt könyvtár nevét Ha nem adsz meg nevet, akkor is létrehozza

Szülőt megnyit (Open Parent)

Az aktuális ablak szülőjét nyitja, vag) ha már meg van nyitva akkor azt előre hoz/a

Bezár (Close)

Bezárja az aktuális ablakot Akkor használatos, ha az ablaknak nincs bezáró gombja, vag> nem látszik az előtte lévő ablakoktól

Frissít (Update)

Ha parancssoros felületből, vagy a 'Parancsot végrehajt ' opcióval olyan utasítást adtál ki, amel> az aktuális ablak tartalmát megváltoztatta, használhatod ezt az opciót a tartalom újrarajzolására

Mindent kijelöl (Select Contents)

Az aktuális ablakban lévő összes ikont kiválasztja

Rendet rak (Clean Up)

Ha egy könyvtárba új állományokat másoltál vag} letöröltél párat, akkor rendszerint kaotikus rendetlenség fogad a könyvtár ablakának megn> itásakor (foghíjak vannak az ikonok kozotl, vag} több ikon van egymáson) Ilyenkor |ó szolgálatot tehet ez a menüpont, amel} megpróbálja optimálisan elrendezni az aktuális ablakban az ikonokat

Rögzít (Snapshot)

Az ablakot (Window)

Elmenti az aktuális ablak olyan tulajdonságait, mint méret és pozíció

Mindent (Ali)

Elmenti az aktuális ablak tulajdonságait, mint az előző pont, meg még az ablakban lévő ikonok pozícióit is

Megjelenít (Show)

Csak az **ikonokat (Only Icons)**

Az aktuális ablakban csak azokat az állományokat jeleníti meg, amelyeknek van ikonjuk is (az ikon - es más adatok az állományról - egy az állománnyal azonos nevű, de ' info' kiterjesztésű

állományban van)

Minden állományt (AH Files)

Minden állományt megjelenít az aktuális ablakban Amelyiknek nincs ikonállománja, azokat egy-egy ún pszeudo ikonnal jeleníti meg Ezek a látszólagos ikonok majdnem mindazokat a funkciókat ellátják, mint a normál ikonok, de ten> legesen nem léteznek a könyvtárban

Felsorol (View b>)

Ikon szerint (kon)

Az aktuális ablak tartalmat ikonokkal jeleníti meg

Név szerint (Name)

Az ablak tartalmat szövegesen listázza ki (név. méret, védelmi bitek, utolsó módosítás), a bejegyzések neveinek 'abc' sorrendjében A Workbench szöveges ablakai pár dologban különböznek az állománykezelőknél megszokottaktól Egy bejegyzés kijelölésekor nem elég csak a sorában kattintani, magara a névre kell

A könyvtárakat és állományokat nem különíti el, keverten listázza, pusztán a felsoiolás kritériuma szerint

Dátum szerint (Date)

Szintén szövegesen jeleníti meg, de a sorrend a létrehozás (módosítás) dátumától függ Ha nincs óramodul a gépedben, vagy nem állítod minden induláskor be az időt, nem sok értelmet latom a használatának

Méret szerint (Size)

Megint csak szövegesen listázza ki az ablak tartalmát, de a méretük szerint szortírozza kisebbtől a nagyobb felé Itt a lista tetejére teszi a kon>vtáiakat, mivel azoknak nem tudja a méretét, így nullának veszi

Ikonok (Icons)

Megnyit (Open)

Ugyanaz a hatása, mintha kettőt kattintanál az ikonon

Másol (Copy)

A kijelölt állomány, vagy könyvtár másolatát készíti el 'copy_of_' előtaggal ugyanabban a könyvtárban (A másolást hasonlóan az AmigaDOS Copy utasításához CLONE paraméterrel végzi)

Átnevez... (Rename...)

A kijelölt állományt, vagy könyvtárat átnevezheted

Információ... (Information...)

Megjeleníti az ún íkoninformációs panelt, amelyben megmutatja az ikon képét és a gazdaállomány típusatói függően pár információt az állományról

Rögzít (Snapshot)

Rögzíti a kiválasztott ikon pozícióját

Felold (Unsnapshot)

Törli az íkonallományból az utolsó pozíció adatait

Kint hagy (Leave **Out)**

A kijelölt állomány ikonját kiteszi a Workbench főablakaba Ténylegcsen nem mozgatja sem az állományt, sem az ikont, csak egy refeienciát készít róluk Ezt úgy teszi, hogy a Sys könyvtárban létrehoz egy ' backdrop' nevű állományt, amelyben felsorolja a kihelyezett ikonok gazdaállományalt az útvonalukkal együtt ^Érdekes módon, ha ezt *AÍ* állományt letörlőd, a Workbenoh meg frissítéskor sem veszi észre)

Eltesz (Put Avaj)

Az előző menüponttal Kitett ikonokat teheted vissza *AL* 3redeti helyükre a menüpont segítségevei

Torol... (Delete...)

A kijelölt könyvtárak, állományok torlese

Lemezt formáz... (Formát Disk...)

A kiválasztott lemez megformázása Ugyanúgy működik, mint a Workbench Formát programja, vagy az AmigaDOS Formát parancsa

Szemetest ürít (Empty Trash)

Ha elég nagy a háttértároló kapacitásod, nem kell rogton letorolnod - hátha meg kell alapon - a szükségtelenné vált állományaidat Elég, ha bedobod a szemetesbe Aztán ha nincs helyed - ezzel a menüponttal megszabadulhatsz tőlük

Programok (Tools)

Alapállapotban csak egy pont található itt, de vannak olyan alkalmazások, amelyek ide további menüpontokat irkáinak (pl DOpus5, CEd4, MUI, stb)

Képet rendbetesz (ResetWB)

Alapállapotba hozza a Workbench-et, ha már nagjon osszekutyultad a kinézetét

Egyéb (Mise)

Ez a menüpont csak akkor létezik, ha a Workbench-et a LoadWB DEBUG opciójával indítod

ROMWack

Egy speciális opció csak fejlesztőknek Ne kattints rá, mert aztán meg resetelhetsz

Memóriát ürít (Flush)

Miután pár igénytelenül megírt progiam már jól teleszemetelte a memóriát és elfelejtette maga után felszabadítani, ezzel a menüponttal kipucolhatod a nem használt erőforrásokat, rendszerkönyvtárakat, puffereket és egyebeket

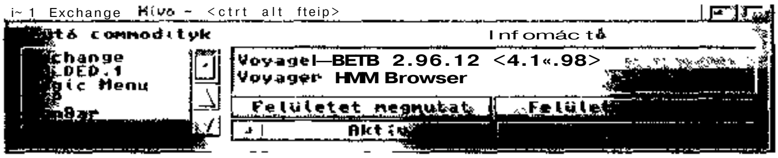
Háttérprogramok

A Commodity programok szintén segédprogramok, de a rendszer hátterében futnak és bizonyos aktivitást tapasztalva - a felhasználó, vagy más programok részéről - végzik a feladatukat.



Exchange

A hattérben futó programokat kezeli ez a program. A baloldalon felsorolja a futó programokat, az Információ alatt egy kétsoros információt is mutat róluk.



Van itt még pár lehetőség a háttérprogramok kezelésére-

Felületet megmutat

• A kijelölt program beállítóablakát nyitja meg. Persze nem mindig, pl. DOpus esetén előhozza a háttérből.

Felületet elrejt

• Ha a beállítóablak nyitva van, azt lezárja.

Aktív/Inaktív

• Egy ciklikus gomb, amellyel ki-bekapcsolhatod a háttérprogramot.

Eltávolít

• Kikapcsolja és eltávolítja a memóriából a háttérprogramot. Óvatosan, van úgy, hogy elgurítja a rendszert.



AutoPoint

Az egérmutató alatti ablakot átváltja aktívvá. Ez néha idegesítő, amikor egy program kirak egy ablakot, egyszerű szövegbevitelt, vagy Entert vár, de előtte oda kell mozgatni az egérmutatót is



Blanker

Eg> képernyővédő, mely a beállított időtől függően megjelenik, ha nem használod az egeret, vagy a billentyűzetet. Kapcsolhatóan színgörgetés és vonal animáció is rendelkezésedre áll



ClickToFront

Amelyik ablakban a bal ALT billentyű lenyomása mellett kettőt kattintasz, azt az előtérbe hozza. Ez JA A„l„a 1" -sy «t>«L .„.,;.» >i ^.„ .».„..^., \.v iuv«pji Kamiigumo Kell, nugy a melység gomDja előkerüljön, vagy mondjuk a fölötte lévő(k)nek nincs is (mert olyan is van ám).



CrossDos

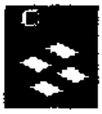
Az Amiga és a PC MS-DOS szövegállományok közötti konverzió mértékét állíthatod be (töltéskor). A baloldali listából kijelölheted, melyik PC formátumú meghajtóra vonatkozzon (ha van).

A szövegszűrés azt jelenti, hogy a PC-n megszokott kettős sorvég jelet leredukálja az Amigánál szükséges egy darabra, és a fájlvég jelet is levágja.

A **szövegfordítás** pedig az MS-DOS által használt fake karakterkészletet próbálja az Amigával megemészthetővé konvertálni.

Az alsó ciklikus gombbal szintén a konverzió mértékét és célját állíthatod be.

Mindezen opciók csak szöveges állományok betöltésére vannak hatással.



FKey

A program segítségével ún. hívógombokat rendelhetsz különböző - előre meghatározott - funkciókhoz, amelyet a ciklikus gombbal válthatsz át: Ablaklapozás, Képernyőlapozás, Ablaknagyítás, Ablakkicsinyítés, Ablakméret-váltás, Szövegbeszúrás, Programfuttatás, ARexx programfuttatás.



MouseBlanker

Az egérmutató megjelenítését kapcsolja ki, amikor használod a billentyűzetet. Szövegszerkesztéskor jó, mert a pointer hajlamos ott és akkor lábatlankodni, ahol nem kéne...



NoCapsLock

Kikapcsolja a CapsLock billentyűt. Hm..? Talán a véletlen lenyomás ellen?

(más hasonló jellegű programoknál ez a funkció úgy működik, hogy a CL bekapcsolása után a shifttel együtt lenyomott betűk kisbetűk lesznek ilyenkor...)

Ezek voltak a rendszerhez szállított Commodity programok. Ezernyi hasonló jellegű programocska található az Amineten, lemez- és CD gyűjteményeken, amelyek jobbak, kisebbek, többet tudnak. Aztán van két nagyobb lélegzetű - az MCP és az MCX -, amelyek szinte minden funkciót magukba foglalnak, amit csak éppeszű ember elképzelhet...

Kiegészítések és hack-ek

A Workbench bár nagyon jó - ha nem a legjobb - operációs rendszer, de mint tudjuk minden jónál van még jobb. Ezért élelmes programozók különböző kiegészítéseket készítettek hozzá. Ezek az egyszerű csicsázástól kezdve a nélkülözhetetlen funkciók megvalósításáig minden területet felölelnek. Van köztük kicsinyke, egyfunkciós Commodity jellegű program, és van több tucat funkciós rendszerpatkó is.

Többszáz ilyen kicsinyke - egy vagy pár funkciós - program létezik, de nem célom ezek felsorolása, nibz.cu vdii pai olyan program, amiov miuuvii i^»»}w&s-& fwnKwtív bw^pít-^t-twiv - i^*.^rt.5r:i=

A nagyobbak közül meg kell említeni a **MUI-t** (Magic User Interface, amely inkább a programozók számára könnyíti meg a munkát beépített lehetőségeivel), az MCP-t (Mastcr Control Program) és az MCX-et (MulliCX, amelyek sok apró funkciót tartalmaznak a felhasználók életét megkönnyítve ezzel).

Newieons

A Workbench leírásban többször utaltunk a Newlconsra, az illusztrációkban is azokat használtuk Illik tehát néhány szót ejteni magáról a programról is

A Newicons egy grafikus kiegészítés a Workbench-hez A Workbench egyes funkcióit lecseréli és újakat is hozzáad Az eiedeti Workbench csak bizonyos korlátok kozott engedi a képernyő színeinek manipulálását (az első nyolcat lehet csak módosítani), míg a Newicons akár 256 színt is képes kordában tartani Ennek megfelelCen a hozzá tartozó ikonok is ennyi színben pompáznak Az interneten rengeteg (több ezer) ikon található, minden elképzelhető (és elképzelhetetlen) témában Akadt olyan elvetemuit, aki kb 3000 ikont konvertált át a Windows ikonjaiból (csókoltatom a gusztusát) A legszebb ikonok talán a Glowicons csomagban találhatók, ezek mindegyike 256 színű és fantasztikusan néznek ki Ezzel az AI is egyetérthetett, mert a 3 5-os OS-be ezeket integrálták

A Newicons ingyenes program, nem kell érte sizetni semmit ezért nem lehet rá okunk, hogy ne telepítsük

Mit kell tudni a Newlconsrril?

A Newicons minden, legalább 2 04-es Kickstarttal rendelkező Amigán működik Fontos megjegyezni, hogy nem csupán egy rakás új ikonról van szó, hanem egy teljes rendszerről Korábban több hasonló próbálkozás látott napvilágot, melyek mindenféle trükköt alkalmaztak a színek illesztésére (mint mondtam, alapból nyolc színe lehet egy ikonnak, hiába használsz pl 64ezer színű képernyőt), például a program keresett a palettában az ikon színeinek többe-kevésbé megfelelő színeket, és lehetett izgulni, milyen lesz a végeredmény A Newicons használatakor végre nem kell foglalkoznunk azzal, hogy melyik ikon milyen palettát használ, telepítés után el is felejtheted az egészet Mivel visszafelé kompatibilis, nyugodtan használhatod vele a régi, négyszínű ikonokat Ha olyan rendszeren módosítod az ikonokat, amelyen nem fut a newicons, még nem vesznek el a fontos információk (más lkonrendszerrel ez előfordult) Az ikonok palettáját a lehető leggyorsabban illeszti a képernyő palettájához, egy átlagos gépen nem vehető észre az erre fordított idő

Azoknak, akik nem értik, miért kell egy ikon palettáját illeszteni egy átlagos Workbench képernyő mondtuk 256 szint használ Ha meg kell jelenítened egy ikont, nem biztos, hogy színei szerepelnek a képernyő színei közt (mivel 16 millió kozul választhatunk, igen nagy mázli vagy általánosan elfogadott szabvány kellene ahhoz, hogy a két paletta megegyezzen) Ilyenkor jon a szokásos "remap" művelet, amikons a gép próbál kompromisszumot kotm a két paletta kozott Ha mondjuk ötven ikonnal kell ezt eljátszani, az persze több időbe telik - hacsak nem találunk ki olyan módszert, mint a Newicons készítői

A Newicons többletinformációi a Tooltype sorokban kerülnek tárolásra, tehát egy Newiconst nem futtató rendszert sem zavarnak meg A newicon library gondoskodik a valódi kép kiolvasásáról a Tolltypes ból, és ez a library az, ami elrejti a más programok számára értelmezhetetlen Tooltype-okat A Newicons nevű program figyeli, hogy *egy* program hozzá kíván-e férni az eredeti icon hbrary-hoz, és átirányítja a hívásokat a newicon hbrary-ra

Nem nagy baj, ha a fentieket nem igazán érted, hiszen a mindennapos használat során Ögysem kell ezzel foglalkoznod

A egyre többek által használt Directory Opus például natív, azaz beépített támogatást nyújt a Newicons ikonok számára, ezzel elismerve a Newicons kvázi standard státuszát

A Deficons kiegészíti a Newicons rendszert a Workbench leírásban már említett default (alapértelmezett) ikonokkal Ezek az ikonok akkor kerülnek bevetésre, mikor egy állományhoz (legyen az könyvtár, kep, egyéb adat vagy program) nem tartozik egy info végződésű plusz állomány Az állománytípusokat szokatlanul gyorsan felismeri, ráadásul kulon típusokat is definiálhatsz neki Az ikonok képe a palettától függetlenül ugyanolyan lesz minden egyes rendszeren, ráadásul tömörítve vannak tehát a lehető legkisebb helyet foglalják el A kitömörítés hamarabb megtörténik, mini ahogy ki tudod mondani "nyuájkonsz" (Ezt a doksiban olvastuk, de tényleg így van)

Sima rajzprogrammal készíthetsz egy képecsket, konveitálhatod ikonná még ebben az esetben sem kell törődni a színhelyességgel A Ram Disk, ikon nelkuh CD íomok és a CrossDos ikonok is lecserélésre kerülnek a Newicons hasznalatával

Az ÖSSZES Workbench ikont lecseréli, telepítés után az egész rendszer képe átalakul Az ikonoknak azt is meg lehet adni egy sima tooltype pal, hogy a képet egy egészen más helyről szerezze be Ezzel könnyen megoldható, hogy pl minden bekapcsoláskor másképp nézzenek ki az ikonjaid Magát a Newiconst az Exchange dzsel bármikoi ki-bt kapcsolgathatod, mivel teljesen szabványos commodity program Az RTG-nek köszönhetően a grafikus kártya tulajdonosok az ikonok képét a fastramban tárolhatlak, értékes chipramot spórolva Kívánságra az ikonok keretét a beállítóprogramban ki lehet kapcsolni A rendszer libraryk processzoroptimahzalt változatban léteznek, tehát minden Amigán a lehető legnagyobb sebességre képesek

A legújabb változat további érdekességekkel dicsekedhet áthelyezés közben az ikonok áttetszővé válnak, az ikonhoz tartozó szöveg 3D-s vagy korvonalas formátumú is lehet, és most már egy lépésben akár egy egész könyvtárat, sőt, partíciót frissíthetsz Newicons-os kinézetűre A standard ikonok az eddigi tizenhat helyett most már 32 színűek (persze használhatsz több színt is, bár ez igazából csak grafikus kártyán ajánlott)

A telepítés

Mint a legtöbb esetben, most is annyi a dolgod, hogy rákattintasz az "Install_Newicons" ikonra Az Installered legyen 43 3-as (vagy újabb) Onnét tudhatod meg, hogy jó verziód van, hogy a program nem fog kilépni telepítés közben "compile error" felkiáltással

Legalább 300kByte helyre lesz szükséged a Sys partíciódon (ez ma már talán nem probléma) Ha spórolni akarsz a hellyel, a Deficons t ki is hagyhatod A deficons telepítésekor a Sys Prefs/env archive/sys-be beteszi mind a kétszáz állománytípus (lemez, CD postscript, íff, zip, powerpacker stb) alapikonját Ez kb 200 kiloByte Mint tudjuk, a startup-sequence minden bekapc soláskor felmásolja a teljes env-archive-ot a ramba, ezért ha kevés a helyed vagy a memóriád, NE telepítsd, bármennyire is feldobja a Workbench kinézetét Később persze bármikor kitörölheted ezeket az info-ra végződő állományokat, de legalábbis megntkíthatod őket Ha például sosem használsz png grafikát, nincs uuencode-olt leveled stb akkor ezeket nyugodtan torold le

A telepítés során több színillesztő módszer kozul választhatsz Ha a telepítő AGÁ-t vagy grafikus kártyát talál, a nagyon jó minőségű számllesztést ajánlja fel, míg pl ECS képernyőnél a közepest javasolja Hacsak nincs 68000-es procid (alap Amiga 500, 600, 2000), válaszd a 32 színű csomagot egyébként maradj a 16 színű setnél A 16 színű ikonok nincsenek ebben a csomagban, hanem kulon archívumban letölthetők az Aminetről

A telepítés folyamán régi ikonjaid mind lecserélésre kerülnek A tooltype-ok természetesen érintetlenek maradnak, tehát semmiféle károd nem származhat a cseréből A Newicons ikonjai csak akkor jelennek meg, ha lefuttatod a Newicons nevű kis programot A telepítő rogton elindítja, hog> már most lásd a változásokat A user-startupba elhelyezett sorial pedig arról gondoskodik hogy ezentúl minden bekapcsoláskor automatikusan elinduljon Az egyszerű elérhetőség kedvéért az említett Newicons program a C be kerül, hogy ne kelljen az elérési útvonallal vacakolni A beállításokat végző program a Preferences könyvtárba kerül (mint mindig), a newicon hbrary pedig a LIBS be (Sys libs) Ezekről azért érdemes tudnod, mert ha valamilyen oknál fogva később szeretnéd leírtam a rendszerről a newicons-t, akkor ezeket az állományokat kell csak letorolnod

Minden könyvtárhoz vagy partícióhoz kulon ikonokat rendelhetsz hozza alapértelmezésként Ez azt jelenti, hogy minden egyes kiválaszott partíciónak (merevlemeznek, könyvtárnak) sajátos megjelenést kölcsönözhetsz Ha esetleg nem tudnád, hol jársz a rendszereden, a könyvtárak alakjából könnyen kiderítheted További lehetőség az egyes merevlemezek ikonjának kiválasztása Simán kiválasztod az egyik partíciót, aztán az előugro menüből választasz egy képet Ezt minden egységnél elismételheted

Ha most telepíted a 4 0-as Newicons csomagot de előtte mar használtad a 3 ast, akkor figyelmesen olvasd el a következő sorokat (a többiek átugorhatják)

A négyes verzióban a Newicons csak úgy futtatható, ha

RUN c: Newicons

paranccsal indítjuk.

A korábbi változatoknál elegendő volt a

c:newicons

parancs is.

A 4-es telepítésekor az Installer automatikusan megkeresi a User-startupban a régi telepítést és lecseréli a parancssort. Ahhoz azonban, hogy megtalálja, a User-startupban szerepelnie kell a

;Begin Newicons

sornak. Ezt a korábbi verziók oda is teszik, azonban sok felhasználó letörli ezeket a sorokat, hogy minél rövidebb, áttekinthetőbb legyen a user-startup.

Ha tehát egy régi Newlconsra telepíted a 4-est, akkor nézd meg, hogy a helyes módon indítja-e a user-startupod a Newiconst. Ha nem, írd át! (Nyilván csak akkor lehet baj, ha belepiszkáltál a user-startupba, tehát tudod, hogyan kell csinálni...)

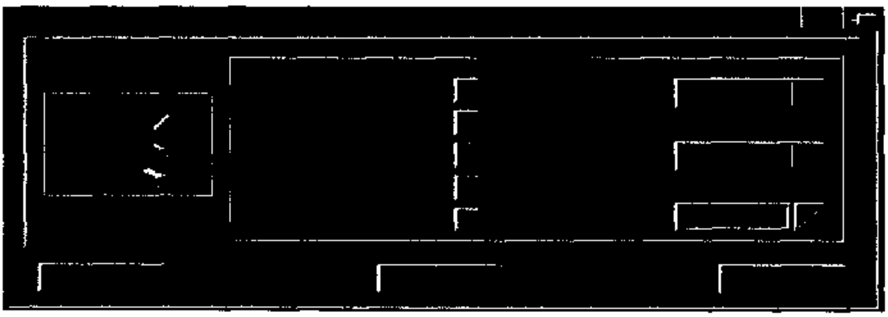
Van még egy parancs, a PatchOpenWB, amit minden 3.x-es kickstarttal rendelkező Amigán le kell futtatni, a Setpatch után, de az IPrefs előtt. Ha más programot ahasználsz, ami ezt elvégzi, akkor persze kihagyhatod. Ilyen program például az MCP.

Telepítés után

Indítsd újra a számítógépet, és készülj fel a legszebb felhasználói felületre, amit számítógépen valaha láttak!

Ne felejtsd el a Preferences könyvtárban lévő NewIconsPrefs programot elindítani! (Ezt az Exchange segítségével is megteheted, a "Felületet megmutat'" kapcsolóval.) A Newicons hívógomb-kombinációja (angolul hotkeynek mondják) alaphelyzetben a bal-alt + shift+N.

Beállítások



A **Dithering kapcsoló** (alaphelyzetben ki van kapcsolva)

Normális esetben a Newicons nem alkalmaz finomítást az ikonok színén. Ez a finomítás (dithering) bizonyos színekből próbál kikeverni egy újabbat - kevés színnel rendelkező képernyőn esetleg rákényszerülhet. AGA képernyőn (legalább 32 színnél) már nincs rá szükség. Ha a Newicon.library high-end változatát telepítetted, nem is lehet kiválasztani (hiszen nincs rá szükség).

RTG Mode (alaphelyzet: ki)

Ha rendelkezel grafikus kártyával, bekapcsolhatod. Az **RTG** mód lehetővé teszi, hogy az ikonok

kepeit a fastramban állítsa elő a gep, ne pedig az értékes chip ramban Ez a memória megtakarításon tul még gyorsítja is a leképezést Ha nincs grafikus kaitjád, kapcsold ki, mert valószínűleg zűröket okoz

No **borders** (alaphelyzet ki)

Bekapcsolva az ikonok keretét távolítja el Ha kipipáltad, akkor használhatod a következő kapcsolót

Transparent (alaphelyzet ki)

Eltávolítja az ikonok koruh szürke területet, amivel a Workbench kinézete drámai változáson esik át Ha fanatikus Newlcons-fan vagy, rengeteg saját magad által rajzolt ikonnal, érdemes használni, mert ilyen aztán végképp nincs más gépeken Egyes "gyári", tehát nem Newicons ikonok furán nézhetnek ki szürke háttér nélkül

Trans. dragging (alaphelyzet ki)

Amikor hurcolod az ikonokat, áttetszővé és keret nélkülivé válnak

Depth promote (alaphelyzet NŐNE)

Csak akkor igazán hasznos, ha bakapcsoltad a Transparent funkciót Ha vannak olyan, nem newicon képeid, amik furcsán néznek ki, próbálko/z ezzel a funkcióval Ha bekapcsolod, minden ikont 8 bitesre konvertál a program, és néha sikerül megszerelnie a furcsa kinéztetet A módszer hátránya, hogy némi memória kell hozzá A Workbench kapcsolóval azt érheted el, hogy csak a WB ikonokkal próbálkozik, az ALL hatására pedig minden ikont átalakít

Text outline (alaphelyzet nőne)

Ha Nőne, akkor az ikonhoz tartozó szöveg a szokásos módon jelenik meg Ha "outlme"[5], akkor egy korvonalat rajzol hozzá, a "Shadow" pedig három dimenzióssá teszi Ezekre a célokra a Font beállítóban kijelölt "Háttér" színt használja fel

Pen precision (alaphelyzet 16)

Azt álítja be, hog} az ikonok színei mennyire pontosan jelenjenek meg A 16-os alapérték akkor hasznos, ha kevés szabad színed van a Workbench képernyőn Egyetlen szint sem lop el a többi programtól, de esetleg nem jeleníti meg az ikonokat tökéletes precizitással Minél kisebb a Pen Precision értéke, annál pontosabbak lesznek a színek A 1 es érték a legpontosabb, ezt csak grafikus kártyákhoz ajánljuk, ahol rengeteg a szabad szín (Ez a paraméter 2 x-es kickstartnál nem működik)

A két fííprogram

Newicons

Ez az a program, ami láthatóvá teszi az ikonokban tárolt plusz grafikus és eg>éb információt Ez az, amit a user startup-ból kell indítanod a már ismertetett módon

pl.: **pl.** RUN **ONIL:** C:NewIcons

Három paramétert is elfogad, ezek a következők

CXPRIORITY/N/K

Ez a szokásos Commodity hívóbillentyű prioritás szabályozó paraméter Ez akadályozza meg az esetleges konfliktusokat olyan esetben, ha egy másik program is ugyanarra a billentyűzet kombinációra ugrana elő Az alapértelmezett érteke 0, és valószínűleg sosem kell majd átírnod

CX_POPKEY/K

Mivel a NewTcons egy szabványos Commodity program, ezért rendelkezik egy billentyűzet kombinációval, melynek lenyomására előugrik a beállításokat végző programrész

pl. RUN < >NIL: C:NewIcons CX_ POPKEY "lalt shift P"

PE=PREFSEDITOR/K

Itt adhatod meg, hogy a Newicons merre keresse <iz említett beállító programot Alapértelmezésként

a system partíció/prefs/NewIconsPrefs. ha máshova tetted, vagy átnevezted, itt beállíthatod.

pl. RUN < >NIL: C:NewIcons PEMySystem:BeálKtások/NewIconsPrefs

A csomagban található palette.preset egy olyan paletta-beállítást tartalmaz, amely optimális a Newlcons csomag használatához. Hacsak nincs alapos okod az ellenkezőjére, töltsd be a Palette editorba és mentsd el alapbeállításként. Erre 64 színnél többet tartalmazó képernyőnél nincs szükség.

A színek sorrendje itt már nem számít, a Newlcons úgyis a legmegfelelőbbet keresi elő belőle, nem pedig a sorrend alapján megy.

Van még egy érdekes Tooltype, a Defaultimage.

DEFAULTIMAGE=elérési útvonal, pl. Sys:icons/defaulticon.hifo

Bármely, ezzel a Tooltype-pal rendelkező ikon képe megegyezik majd a defaulticon.info képével. Hogy ez miért jobb, mintha magát a képet cserélnéd le? Először is messze kevesebb helyet foglal a merevlemezen (sokezer ikonnál ez több tucat megabyte-ot tehet ki), de ami a fő előnye: mihelyt megváltoztatod a hivatkozásban szereplő ikont, az összes, ráirányított ikon képe azonnal megváltozik! Ezekután már csak egy háromsoros beszúrás **kell** a User-startup-ba és máris megoldottad, hogy pl. a könyvtáraid minden bootoláskor más- és másféle képet mutassanak.

Mint már említettem, ha Opust vagy Scalost használsz, nem kell lefuttatnod a Newlcons programot, mivel ez a két alkalmazás anélkül is kezeli az "Újikonokat".

Deficons

A Deficons-t szintén a User-startupból indítja a rendszer. Nem kell hozzá paraméter, és nem kell „RUN"-nal indítani.

Amikor egy workbench ablakban minden állományt megjelenítesz a megfelelő menüpont segítségével (lásd Workbench leírás), azok az állományok, amelyekhez nem tartozik .info végű pár, egy közös képet kapnak. Ez a kép a Deficonsnak hála állománytípusonként eltérő. Minden, ikon nélküli könyvtár az EnvAre:sys/def_drawer.info képét kapja, az iff képek a def_iff.info-ét stb. A mintegy kétszáz típust tetszés szerint bővítheted (ha van mivel), de el is vehetsz belőlük hely- és memóriaspórolás céljából. Sőt. sőt, sőt! A Default Tool-ban beállíthatsz egy tetszőleges programot, ami akkor fog elindulni, ha egy ilyen típusú állományra kattintasz. Ha tehát például egy mp3-as zene van az egyik könyvtárban, eleve a def_mp3.info képében jelenik meg és ha ott "sys:players/amigaamp'" lett megadva alkalmazásként, akkor kettőt kattintva az állományra magától elindul az Amigaamp és betölti, sőt lejátssza az adott dalt. Egyszerű, nem? Mindössze egyszer kell az állományokhoz hozzárendelned egy-egy alkalmazást, és máris kész.

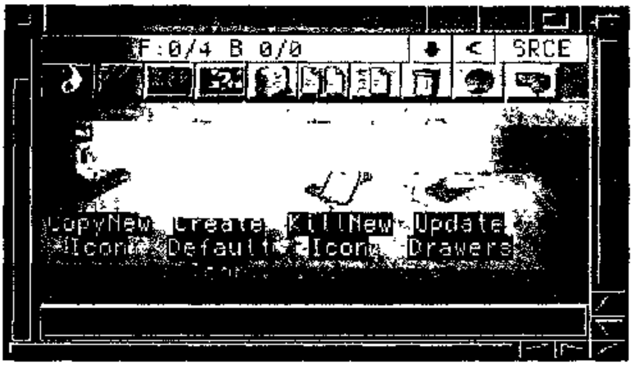
Ha egy merevlemeznek (CD-nek, floppynak) nincs saját ikonja, a Deficons akkor is az Envarc:-os adatbázishoz nyúl, és szépen lecseréli a Workbench öregecske default ikonjait.

Még mindig úgy érzed, nem elég intelligens a Newlcons? Akkor figyelj: Amikor beteszed a lemezt a belső floppymeghajtóba, a Deficons keres egy def_DFOdisk.info nevű állományt. Ha nem talál, megnézi, milyen filesystemet tartalmaz a floppy (!). Ha pl. FFS-t talál, a def_DOS0disk.infot használja, ha pc-s floppyt, akkor a def_MSDOdisk.info-t. Ha a lemez felismerhetetlen, nem a NDOS jelenik meg, hanem egy szép def_NDOSdisk.info, vagy más esetben a defBADdisk.info. Ugyanez történik a merevlemezekkel. A program egyébként még a MUFS-t is támogatja.

A tömörített anyagokat a deffilearchive.info jeleníti meg, de készíthetsz külön deflha, defdms stb. ikonokat is.

A Deficons nem feltétlenül viselkedik a leírtak szerint Opus alatt, mivel az Opusnak saját állománytípus-adatbázisa van. Nálam mindenesetre működik gond nélkül...

A NewIcons csomag további alkalmazásai



Copynewicon

Ezzel a paranccsal másolhatod az egyik ikon képét egy másik helyére (valószínűleg ezt fogod a leggyakrabban használni). Ezt fogod használni, ha egy program csúnyácska ikonja helyére valamelyik newicont szeretnéd illeszteni. FONTOS: Kizárólag az új ikon képe kerül át, minden régi beállítás, tolltype stb. megmarad! Ha a CLI sima Copy parancsát használnád, akkor bizony elvesznének az esetleg fontos információk (több program ott tárolja az összes beállítását, pl. az FKey. MakeCD stb)

Használata

copynewicon újképikonja.info lecserélendó'képikonja.info (Iecserélendőképikonja2.info...)

Workbench alatt:

Indítsd el a programot. Erre megjelenik egy kérdező, amiben kiválaszthatod a forrásikont, majd a következő kérdezőben megadhatod a célt.

Elegánsabb megoldás, ha egy (!) kattintással kijelölöd a CopyNewIcon parancsot, lenyomod a shift-et. nyomva tartod, rákattintasz a forrásikonra, majd (még mindig nyomva van a shift!) a célikonra (egymás után többre is kattinthatsz). végül duplán kattintasz az utolsó célikonra (nyilvánvaló, hogy ha csak egy helyre akarod másolni az először kijelölt ikont, akkor az egjetlen célikonra kattintasz kétszer). Hidd el, sokkal egyszerűbb, mint amilyennek itt olvasva esetleg látszik ..

Createdefaulticon

Ez egy látszólagos ikont alakít át valóssá. Persze akkor van igazán értelme, ha a Deficonst elindítottad előtte Minden ikont lecserél, még azt is, amit az envarc:-ban használt az adott típus megjelenítéséhez.

Persze most sem vesznek el az olyan fontos infok. mint az ikon elhelyezkedése, veremméret, tooltype-ok stb - HACSAK az új defaull ikonnak nincs pl. saját alapértelmezett alkalmazása. Ez a parancs nagyszerűen alkalmazható a könyvtárikonok gyors lecserélésére.

Ugyanúgy használandó, mint a Killnewicon (lásd alább).

A Copynewiconshoz hasonló módon tudod kijelölni a forrás- majd a céhkont

Injectbrush

Remélem, senki sem próbálkozott a szó szerinti fordítással, vagy ha mégis, legalább ne próbáljátok ki az életben •)•

Ez a parancs szolgál arra, hogy szebbnél szebb rajzaidból igazi ikon váljék. Csak CLI-ből indítható. Először meg kell adnod a születő ikon, majd pedig a két iff kép nevét. A képek 36x40 pixel méretűek legyenek és használják ugyanazt a palettát. Van egy könyvtár az Extrás alatt (Building_blocks), amiben egy rakás építőkockát találsz. Ezekből az elemekből könnyedén összerakhatsz egy saját ikonkészletet.

Használata:

injectbrush mostkészül.info képi.iff kép2.iff

Az ikon nevéről el is hagyhatod az .info kiterjesztést, azt úgyis odarakja a program.

A képek 0-ás színe helyén lesz átlátszó az ikon. A képek mindig csak annyi színt tartalmazzanak, amennyit valóban felhasználsz (ha tehát 16 színnel rajzolod, ne mentsd el 256 színűként). Ha a képek (ecsetek) mérete vagy színmélysége nem megfelelő, a program reklamálni fog. Alapállapotban nem használhatsz a fentiektől eltérő méretű képeket (a FORCE opció használatával azonban igen).

Killnewicon

Egy newicon-ná változtatott ikont állít vissza eredeti állapotába (eltávolítja belőle a plusz grafikus információt).

CU-bóV.

Killnewicon ikonl, [ikon2...]

Workbench alól dupla kattintással indítva a kérdezőben szintén kiválaszthatod a visszaformázandó ikonokat.

PatchOpenWB

Erről nem szeretnék hosszan írni, elég az hozzá, hogy ez egy hibajavító patch, amit érdemes használnod, ha a géped fagyogatni kezd a Newlcons telepítése után. (Nálam nem fagy...)

Updatedrawers

Megadsz neki egy partíciót/könyvtárat, az új ikont, mire a program az összes ott található könyvtár ikonját lecseréli rá. Ha egy könyvtárnak nincs ikonja, ez a parancs sem ad neki.

Használata:

UpdateDrawers forrás cél

Workbench alatt: kijelölöd a7 UpdateDrawers-t, egy kattintás a forrásikonra, majd duplakattintás a célkönyvtárra/célpartícióra (vagy sima duplakattintás után a kérdezőkben adod meg a forrást és a cél(oka)t).

ShowNI

Ez egy CLI parancs, melyekkel a megadott newicons ikonokat egy-egy ablakban megmutatja. Ha rájuk kattintasz, a másik, alternatív képet mutatja meg. A parancshoz szükség van a következő Classact elemekre a rendszereden:

images/drawlist.image
images/glyph. image
images/bevel.image
gadgets/layout. gadget
gadgets/button.gadget
window.class

Használata

ShowNi LABEL/K. TITLE/K, S = SELECT/S, ICONS/N/A

Label

A "Select an Icon" feliratot módosíthatod vele

Tiüe

A megjelenő ablak felirata Alapállapotban "ShowNI"

Select

Egy kapcsoló Ha jelen van, a ShowNI kilép a7 első kiválasztott ikonnál, és visszaadja az állomány nevét

Icons

Az ikonok listája, melyeket az ablakban megmutat Legfeljebb 15 ikon nevét adhatod meg egyszerre

GYÍK

1 Telepítettem a 4-es verziójú New\cons csomagot Azóta töltés közben leíagy a rendszerem Miért[1]

Már utaltunk rá a leírásban, de talán nem árt még egyszer visszatérni a problémára A lényeg a Newicons nevű programot RUN-nal kell indítani

7. Le&ittattam a telepítő scriptet. mégsem cserélte \e mmden ikonom a merevlemezen Miért[1]

Minden egyes rendszer különbözik eg> kicsit. Lehet, hogj bizonyos konjvtáraid máshol vannak, mint a standard Workbenchen A CopyNewIcon programmal bármely könyvtárat utólag is frissíthetsz

A maradék ikonokat a CopyNewIcon programmal frissítheted, illetve ha azonos képet szeretnél sok ikonnak, akkor alkalmazd az UpdateDrawers-l

3> *K* CteateYleíaultlcon programmal konvertáltam ikonjaim Newlcons-ra Azóta a tooltype-ok es *á* Default Tool (.Alkalmazás*) beállítások liiányóznak Mit tegyek[1]

Legközelebb olvasd el a dokumentációt, mielőtt ilyet teszel Ha az ENVSy s-ben lévő Default (alapértelmezett) ikonnak volt már ilyen beállítása, akkor AZ a beállítás írja felül a régieket Ha meglévő ikonokat frissítesz, inkább a CopyNewIcon-t használd A CreateDefauRIcon ol>an állományokhoz való, melyek nem íendelkeznek info párral

4 Mivel egy ikonban két kép van *(&* tégi és az új kép). a7 ikon ál\ományának mérete egy pien nagyobb, mmt a szabvány ikonoké Telietek ez ellen valamit"

Ha úgy dontottél, hogy a Newlcons rendszert használod, azaz a Workbench részévé teszed akár néhán} pixeln\i ikonokat is alkalmazhál sz alapértelmezésként Ha a régieket orokre el akarod felejteni használd Michael Barsoom programját, a Killoldicon t Amikor tehát egeszén biztos vag> abban. hog> nincs többé szükséged a régi kinézetű íkonokia s/edd le vele belőlük a régi képeket Hasznalata hasonló az ismertetett íkon-cserélo programokéhoz Miután kiölted a régi grafikákat az ikonokból, azok kevesebb helyet foglalnak, és lassú gépeken érezhetően g>orsabban töltődnek be Ha viszont ezt az ikont egy ol>an gépen jeleníted meg, ahol nem telepítették a Newlcons-t, akkor csak egy kis képecskét látsz belőlük

5 Használhatom a DefYconst a 'Newlcons nélkül[1]

Hogyne, ha csak az alapértelmezett ikonok előnyeit szeretnéd élvezni Ez esetben persze a hagyományos kinézetű ikonokat kapod majd Fordított hel>zet is lehetséges, tehát a Newkons használata a Deflcons nélkül

<j ^«\»zx W4^*iv«yórtvó<l vattád vitár\ a-i AV.cmciV: nem T\e/T\eV.V.l io\ ÍAlért[1]

Mert az Intuition nem reseteli rendesen az appikonok színeit Il>enkoi az apptkon-t létrehozó programot sajnos újra kell indítani (vagy visszaváltani abba a képernyőmódba, mel>en készült) Ez sajnos az operációs rendszer hibája Ha a Toolmanager 2 1 dock-ját használod, akkor nem fordul elő (ott már fixálva lett)

1 Nem néznek fa szépen az ikonjaim

Mikor uj ikon jelenik meg a Workbench képernyőn, a Newlcons rendszer próbálja dinamikusan illeszteni az új színeket a képernyő palettájába Ha ilyen probléma merül fel, az valószínűleg annak köszönhető, hogy nincs elég szabad színed a képernyődon (mert például a háttérképed sok szabad szint emészt fel) Ilyenkor nyiss meg egy több színt tartalmazó képernyőt A másik lehetséges megoldás, ha bekapcsolod a dithenng-et (a beállító programnál írtuk, hogyan kell) Ha kíváncsi vag> rá. hány szabad színnel rendelkezik a rendszer, nyomd le a bal shift + bal alt + N t, miközben fut a Newlcons

& Olyan saját ikonokat szeretnék hasznaim, me\yek merete és színei éltéinek a NeVLcons szabvány ikonjaitól Hogyan bírhatom ra az InjectbrusbA arra. liogy ezekéi a képeimet használja az íkonképek elkészítéséhez[1]

Az összes ikon a csomagban ugyanazt a 31 színt haszálja, hogy a Workbench a lehető legkevesebb színt áldozzon rájuk Csak rajtad áll, hogy ennél több színt használsz-e fel A meretet is szabadon választhatod, mindössze alkalmaznod kell a FORCE opciót az Injectbrush nál (A maximális méret egyébként 93x93 pixel) Figyelj oda, hogy ikononként a két ecset azonos méretű és palettáju legyen'

Hacsak nincs grafikus kártyád, nem ajánlott a 256 színű ikonok készítése, hiszen az valószínűleg az összes szabad színt elfogyasztaná a képernyőről és a többi ikon színei szükségszerűen hibásak lesznek A többi, Workbenchen dolgozó piogiam (pl Multiview) is gondban lesz a képek mutogatásakor

9 \z lconüdit nem működik a Nev/kon képeimmel Miéit[1]

NE használj régi íkonszerkesztő programot a Newlcon képek módosításához' Egyes piogramok komolj kárt okozhatnak a Newlcon grafikus adataiban, mikor kimentik a Newlcon képet a regi ikon formátumban A legjobb, ha egy rajzprogramban hozod létre a képeket és az Injectbrush-sal készítesz belőle ikont (a Ppaint eleve képes Newlcon formátumban menteni képeket)

10 Jobban szeretem a MagicWB stílusú ikonokat Kihasználhatom egyszette mindkettő előnyeit"

Hogyne Mindössze az ikonokat kell képre konvertálnod, majd visszakonvertálni őket Newlcon formátumba az InjectBrush-sal Ezután már nem kell foglalkoznod a palettájukkal sem

Még egyszerűbb megoldás, ha az Amineten található MWB2NI alkalmazással konvertálod át a MagicWB íconokat Newlconná

11 Ka saját default disk ikonokat csinálok, állítsam a típusukat Disk Type-ra[1]

Ne A Deficons fiók (drawer) típusú ikonokat használ erre a célra Szintén fel szokta használni a „kick" típusúakat is Ha tehát új default ikonokat készítesz az Envarc s>s be. nem kell átkonvertálnod őket disk típusra Ez azonban csak a kulon ikonokra vonatkozik, a régi defdisk infonak természetesen a megfelelő típusúnak kell lennie

12 Mikor egy ikon né\ku\i állományra kétszer rákattmtok. a "Parancsot végrehajt" (Execute command) kérdezőt nem tölti ki a Deíault too\ (Alkalmazás*) tartalma, pedig ugy kellene

Ez is az Intuition számlájára írható Ha például egy ikon nélküli amigaguide állományra kattintasz a Multiview neve kellene hog> megjelenjen abban a kérdezőben Ha viszont előtte már más könyvtárat is megnyitottál és utána akaiod megint megnyitni az említett állományt már nem jelenik meg az alkalmazás neve Sajnos még nem lehetett kiküszöbölni az OS e hibáját Ha az Update Window menüpontot kiválasztod a menüből, minden rendbejon

13 Nekem aztán nem kell egy marha jó\ kinéző YJorkbench Hogyan lehetne visszacsinálni az egészet[1]

A Newlcons csomagban van egy script, ami elvégzi ezt a feladatot

14 Hogyan alkalmazzam a UEPKVSIXYMAG'E tooltype of>

Olyan ikonokon használd, melyekben NINCS Newicon grafika (tehát régi, hagyományos típusúak) Ha például azt szeretnéd, hogy minden könyvtáradnak olyan legyen a kinézete, mint amilyen a Work m> drawer info akkor a régi ikonok információs ablakában írd be Tooltype-nak a következőt

DEFAULTIMAGE = Work:My Drawer info

(A Workbench leírásban megtudhatod, hogy an lehet átírni A Work MyDrawer info helyére

természetesen azt az ikont használod, amelyik neked tetszik.)

Ha ez megvolt, a jövőben elég lesz ezt az ikont lecserélni, és máris megváltozott az összes, erre hivatkozó ikon képe. Hátránya, hogy a több lemezművelet miatt lassabbá válik a betöltés (de azért nem vészesen).

15. Használhatom az"KTG módot, ha nincs grafikus kártyám'!

Hogyne. Csakhogy akkor le fog fagyni a rendszered, hehe...

\6. Szeretném a mái meglévő NewIcons ikonokat átrajzolni, hogyan tegyem?

Van erre az amineten egy newicontobrush nevű kis program a gfx/conv könyvtárban.

17. Léteznek-e, hátterek a NewIcons rendszerhez"?

Igen, nézz körül a pix/icon könyvtárban az Amineten.

18. Engedélye7,em az **KTG** módot a Yicasso 11-es kártyámon, és csak szemetel látok ikonok helyett. **Miért'!**

A régi Picasso szoftver nem oldja meg kellőképp a blitter funkciók fastramba való irányítását. Ha CyberGraphX vagy Picasso96-os szoftvert használsz, megszűnik a probléma.

19. Opus 5.5-öt használok, és az ikonjaim állandóan változtatják a színűket.

A NewIcons nem az Opust, hanem az eredeti Workbenchet képes módosítani. Épp ezért nem működik Opus alatt. A probléma megoldása borzasztó egyszerű: az új Opus változatok (Magellan. MagellanII) saját NewIcons támogatást tartalmaznak Elég, ha a beállításoknál engedélyezed őket. a NewIconst nem is kell lefuttatni.

20. K Deficons-t használom, a Ram ikonja mégsem változott meg. Miért'!

Bizonyosodj meg róla, hogy a def_RAMdisk.info ikon típusa lemez vagy fiók. Ha ez rendben van, vizsgáld meg a User-startupod, hátha egy paranccsal felülírod a ram ikonját (más programot ezt szokták tenni).

Ha tehát ehhez hasonló sort látsz:

Copy ENVARC:Sys/ramdisk.info RAM:Disk.info.

akkor tegyél elé egy : (pontosvessző) jelet. (Ha biztos vagy a dolgodban, simán töröld ki.)

21. tíem indul el a NewIconsPrefs program, mert valami gadgetet illetve image-t keres. Mit tegyek.'!

A hiányzó ClassAct elemek a következő címről tölthetőek le:

ftp://ftp.warped.com/pub/amiga/classact/

CyberGraphX4

A CyberGraphX rendszer abból a célból jött létre, hogy egy hardverfüggetlen grafikus rendszer legyen a grafikus kártyával felszerelt Amigák számára. Amíg nem létezett egységes rendszer, minden grafikus kártyához más és más megoldást próbáltak kitalálni a készítők. Ezekkel az volt a baj, hogy a felhasználói programokat nem lehetett mindegyik alá külön-külön megírni. így az esetleges speciális előnyeit sem használhatták ki.

Amigára jelenleg két elterjedtebb grafikus rendszer létezik, a Picasso96 és a CyberGraphX.

Nem könnyű eldönteni, melyik rendszer "jobb" (ez elsősorban ízlés dolga), viszont a CGFX sokkal elterjedtebb, ezért válaszottuk kettejük közül.

A CGFX sokmindenre képes, például használhatsz vele 15, 16, vagy 24 bites képernyőket, nem kell használnod a chip ramot a képernyőkhöz, több, eltérő típusú grafikus kártyát is használhatsz egyszerre stb.

Jelenleg a következő grafikus kártyákat támogatja:

- Picasso II(+) lineáris módban
- Picasso IV
- Piccolo Z2/Z3
- Piccolo SD64
- GVP Spectrum
- RetinaZ3
- Wildfire Inferno
- CyberVision64
- CyberVision64/3D
- CyberVisionPPC
- BVisionPPC

A rendszerkövetelmények:

Kickstart 3.x. minimum 68020-as processzor, 4 MB fastram

A CGFX 4 már kommersziális program, azaz elődjével ellentétben NEM ingyenes, hanem külön meg kell venni. (Ha nem akarod megvenni, használd a 3.x ingyenes verziók egyikét vagy a PicassO96-ot. feltáve hogy támogatja a kártyád.)

Telepítés előtt el kell távolítanod az esetleg rendszereden lévő más grafikus csomagokat (Picasso96. EGS stb.)

Ha eddig CGFX 2.x-ed volt fenn, azt a telepítő script is le tudja szedni.

Minden olyan programot távolíts el, amivel probléma lehet (PatchDT, IPrefs2Fast stb).

Telepítés

A már szokásos "kattints-a-telepítő-ikonra-és-kész"' recepten túl nem tudunk mást tanácsolni...

A telepítés során be kell állítanod néhány dolgot. Ezek a következők:

CPUP2C

Mint tudjuk, az Amiga hagyományosan a planar módban tárolja a grafikákat, míg a grafikus kártyáknak chunky módban kell. Ezt nem muszáj mindenkinek érteni (hehe), elég az hozzá, hogy emiatt jelen'ek meg a doom-klónok korábban a pc-re... Ha a konverziót a CPU véezi COn). szehh lesz a megjelenítés, viszont lassabb lesz.

HIRESCRSR

Ha On, a Lores (alacson> felbontású) sprite ok hnes sé (nagyfelbontásúvá) válnak azaz nem duplázza meg őket a CGFX szoftver Ha egyes játékokban furán néznek ki a mozgó micsodák (pl fele ol>an szélesek), akkor kapcsold a másik álásba

HIDE15BIT

A 15 és 16 bites képernyők kozott nincs túl sok különbség A 15 bites módokat általában csak a MAC emu miatt érdemes használni (Shapeshifter), de semmivel sem gyorsabb, mint a 16 bites képernyő Ha Yes, akkor a 15 biteseket nem is látod majd a képernyőmód-kiválasztó kérdezőkben

ALERTEMU

Ha a régi kimeneten nincs momtor/TV, akkor az ott megjelenő üzeneteket sem olvashatod Ha Yes re állítod, ezentúl a GURU és a **RECOVERABLE** ERROR tfpusú hibaüzenetek nem a szokásos PAL képernyőn, hanem a grafikus kártya kimenetén jelennek meg

NOCHIPSCREEN

Ha Yes, a 8 bites (256 színű) képernyők mindig a fastramban nyílnak meg Ha 1MB Chipramod van csak (pl A3000), akkor érdemes bekapcsolni Ha 2MB-os van (A1200, A4000), akkor kerüld el, mivel az eredeti állapot mégiscsak kompatibihsebb

PLANES2FAST

Ha Yes, azok a képernyők, amiket épp nem látunk (mert pl egy másik van elöl) azonnal a fastramba kerülnek Ez jelentősen begyorsítja a planar bitmap képek kezelését, de kompatibilitási gondokat is okozhat Ha nálad nem fagy tőle semmi, kapcsold be (a Scala nem szereti)

NOPASSTHROUGH

A Tooltype oknál beszélek majd róla, itt pont az ellenkezőjét kell beállľtam (dupla tagadás, vagyis dvojity zápor, ahogy északi szomszédaink mondják nyelvtanórán)

KEEPAMIGAVIDEO

Ha No, akkor minden esetben, amikor egy CGFX képernyő kerül az előtérbe, az Amiga megjelnítő DMA kikapcsolásra kerül, hogy gyorsabb lehessen a chipramhoz való hozzáférés Értelemszerűen Yes re kell állítani, ha ezt el akarod kt-rulm

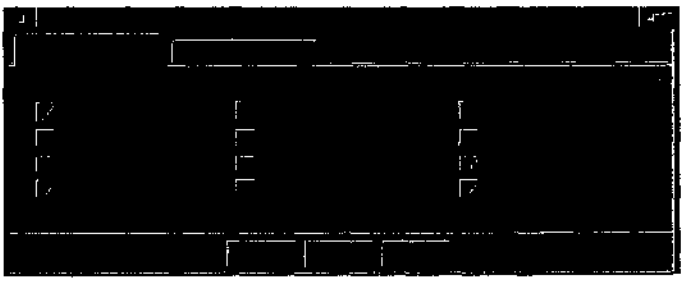
BOOTLOGO

Ugyancsak a Tooltype-oknál esik szo majd róla

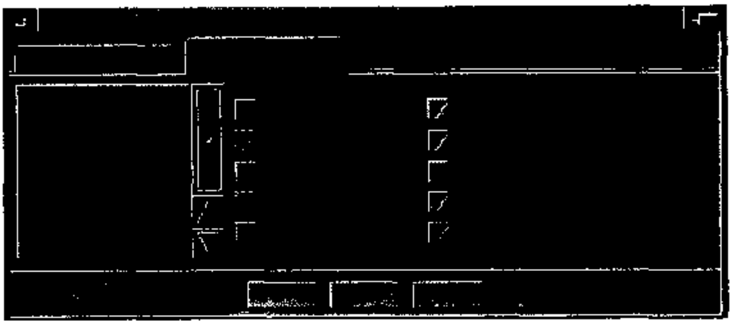
SAVEMEM

Ha On, akkor a 16 színnél kevesebbet tartalmazó képernyők kevesebb memóriát fognak fogyasztani a planar verzió a fastramban, a chunky pedig a videoramban lesz

Telepítés & reset után még a regi képernyőn jelentkezik be a Workbench, ám ha elindítod a Prefs/Screenmode programot, egy nagy rakás új képernyőmód kozul vaaszthatsz Kattints az egyikre, és mentsd el a beállítást Ha minden rendben van, a monitorodról eltűnik a Workbench képe Nem kell megijedni, inkább dugj egy monitort a grafikus kártyádra is



A Tooltype-ok



Telepítés után a DEVS:Monitors könyvtárba bekerül egy újabb monitor meghajtó program. Ennek neve kártyánként eltérő, lehet pl. CVision, CVision3D, RetinaZ3 stb. Ennek a drivernek az ikonjában a következő Tooltype-okat állíthatod be:

ADVANCEDCLK

Ennek csak a CV64 és CV3D kártyáknál van jelentősége. Az ADVÁNCEDCLK=Yes hatására a kártyát fel lehet tekerni (hasonlóan a procikhoz). Alapállapotban "No".

BITMAPCACHE

Ha YES-re állítod, az ablakok tartalmát elraktározza a program, amivel gyorsabbá válik a kezelésük (mozgatás, átméretezés stb).

BLACKBORDER

Csak a RetinaZ3 tulajdonosok használhatják. Ha YES, akkor a képernyő kerete fekete lesz. A Retina ugyanis mindig a 0-ás színt használja keretként, míg a többiek a fekete színt.

BOOTLOGO

Ha NO, akkor nem jön be bootolás közben a logo. A logo képe egyébként a libsxgxbootpic.library-ban van, és az Amineten létezik olyan program, amivel tetszőleges képre cserélheted. A kép egy mezei 256 színű GIF.

DRAGGING

Ha ON. akkor a képernyőket a Workbenchből megismert módon lehúzhatod egymás előtt/mögött. Ha kikapcsolod, rettentő gyorsan tudsz majd a képernyők között lapozni. El kell döntened, melyik fontosabb számodra... A CVPPC és BVPPC kártyákon lévő Permedia 2 processzor sajnos nem teszi lehetővé a DRAGGING-et, ezért ezeknél akármit állítasz, nem tudsz képet húzkodni.

MULTIMÉDIÁMÉN!

Ha YES. akkor a CGFX a kártya memóriájából IMB-ot lefoglal a 3D textúrák és az OVERLAY funkciók számára. Csak a CV3D kártyáknál lehetséges. Ha sok filmet nézel az ISISPPC-vel és ott használod az Overlay-t, vagy a 3D-s funkciókat, kapcsold be. Ilyenkor a maradék 3MB marad a képernyők számára.

PACKED24

Ha YES, a 24 bites képernyőknél életbe lép a "packed pixel mode". Ez kevesebb memóriát igényel, és magasabb frissítési sebességet tesz lehetővé. Cserébe egyes grafikus operációk lelassulnak és a cpu idejből is elvész valamennyi.

PASSTHROUGH

Ha NO, akkor a monitor kapcsolgatása megszűnik. Akkor kell "YES"-re állítani, ha többmonitoros rendiért ha>i7nál<i7 E7 esy isen fontos kapcsoló, ha pl CV kártva és a hozzávaló scandoubler van a gépedben.

SCROLLMASK

256 színű módban engedélyezi a maszkolást négyszoletes területek mozgatásánál/sciollozásánál Ha "NO", akkor gyorsabb lesz pl a Shell szoveggordítése, de a korábbi CEDeknél gondot okoz (a 4-esnél már nem)

USERBOXXLER

Ha "YES", akkor a CV64 kártya planar2chunky célhardverét használja a fastramhoz és videoramhoz is Értelemszerűen csak ennél a kártyánál van hatása

Ezeket a Tooltype-okat egyszerűen a Prefs-be másolt CybergraphX programocskával is átállíthatod

A mellékelt programok

Showcgxconfig

Egyszerű programocska, kiír néhány alapvető információt a telepített grafikus kártyáról

Pl

1 graphics devices installed

DEVICES

CyberVision64/3D Prod = 8512/67($2140/$43)

BaseName = CV64/3D

CardID = 13($d) Number =1($1)

Developed by phase5 digital products

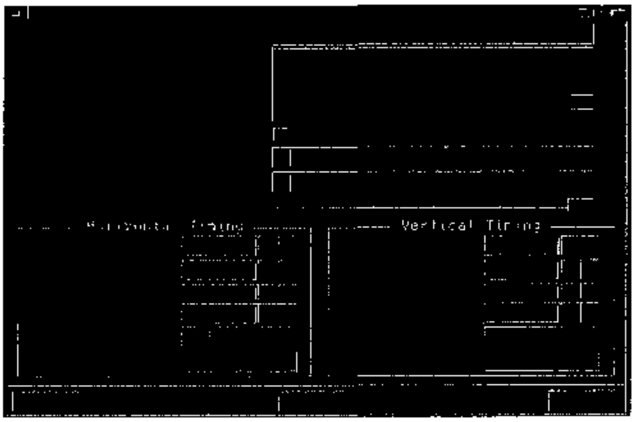
CyberGraphX commodity

Segítségével a fent tárgyalt beállításokat módosíthatod könnyedén Indítás után akár a háttérben is maradhat, amíg a hívógombbal (vagy az Exchange segítsétgével) elő nem varázsolod a felhasználói felületét Ez persze azt is jelenti, hogy akár a wbstartupba dobva minden bekapcsoláskor a memóriába kerülhet Ha jól működő rendszered van, nem lesz rá szükség, hiszen a beállításokat nem szoktuk módosítani

CGXMODE

Ez a program a "lelke" az egész rendszernek Itt definiálhatsz képernyőtípusokat, néha egészen vadakat is

Talán nem felesleges megemlítenünk, hogy a CGFX nem microsoft program, vagjis a felhasználónak módjában áll úgy konfigurálni a kártjáját, ahogy azt ízlése és a monitora megkívánja Itt szó sincs arról, hogj telepítés után a rendszer kozh veled, hogy ezek és ezek a lehetőségek állnak rendelkezésedre - és ha nem tetszik, állj fejre vagy telepíts hnuxot Természetesen kapunk néhány képernjot alapbeállításként is (a kezdő felhasználók kedvéért), melyeket a telepítéskor megadott paraméterek alapján (milyen buszon van a kártya, milyen a monito*) fill«t o«eze



Ha hag}tad, a telepítő a Prefs könyvtárba tette a többi beálhtóprograni közé Indítás után a főablakot latod

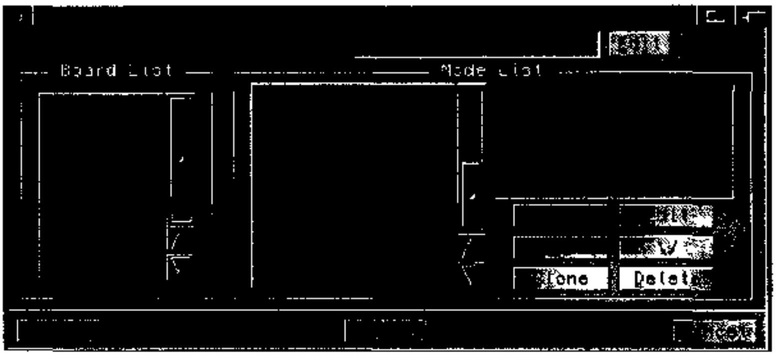
Baloldalt a Board list felirat alatt a telepített grafikus kártyáid listája olvasható. Az aktív kártya van kiválasztva.

Fenn a Monitor specificationt látod, mellette az Edit kapcsolóval módosíthatsz rajta.

FONTOS!!!! Ha ennél a pontnál hibás (pontosabban túl nagy) értékeket adsz meg, egyes régebbi monitorokat egy pillanat alatt tönkretehetsz! Egy Multisync monitor például általában 31 vagy 38 kHz-es szokott lenni, ha itt 70kHz-et állítasz be, az szinte biztos halált jelent a monitornak. (Más kérdés, hogy egy amigás grafikus kártyát általában érdemes egy komolyabb monitorral használni.)

Az itt látható értékeket nem magyarázom el (le sem fordítom), ugyanis ezek a monitor gyári leírásában ugyanezekkel a kifejezésekkel szerepelnek. Ha nincs ilyen leírásod, keress rá az interneten. Ha túl kicsi értéket állítasz be, abból nem származik baj, legfeljebb nem használhatod ki teljes mértékben a kártyád lehetőségeit. (Ha pl. 31kHz-es monitort adsz meg, a nagyobb felbontásokat fel sem kínálja a program.)

A Mode list alatt látod azokat a felbontásokat, melyek közül a Screenmode prefs segítségével választhatsz. Ezek általában elégségesek, legfeljebb egy-két köztes felbontást érdemes beiktatni. Én például a 3D-j játékok kedvéért készítettem egy "köztes" módot, konkrétan egy 528x334 pixelből álló képernyőt. Most lehet fintorogni, de a Quake-kel igen jól lehet tesztelni a rendszert. A Quake ugyanis elég rendesen igénybe veszi a processzort és a grafikus kártyát is - egyfajta összehasonlítási (!) mérce lehet, hogy melyik rendszeren milyen fps-t érünk el vele. Nos, a Quake 320x256-os képernyőn túl gyors volt (hehe), a 640x480-at viszont már nem bírta (egy régebbi, Z3-as kártyám van, ami lassabb, mint az új, direkt buszos kártyák). Addig kísérleteztem, amíg még maximális sebességet kaptam - a lehető legnagyobb felbontás mellett. (A Warp3D-vel már megint más a helyzet.)



Egy új képernyőmód definiálásához talán egyszerűbb a Clone-t (megkettőz) használni és csak a szükséges értékeket módosítani, mint egy teljesen újat összehozni (New). Clone-ozás után kattints az Edit-re, és lődd be a kívánt módot. Amikor a Mode list-en egy adott módra kattintasz, tőle jobbra megjelenik néhány info róla. Ezek alapján könnyen eldönthető, melyik módot kell a legkevésbé megváltoztatni. Én az említett 528x334x8-as képernyőmet a 640x480-asból hoztam létre.

A módot a Delete gombbal törölheted a listából, a két középső gombbal a kijelölt mód helyzetét változtathatod meg. Előfordulhat, hogy a Mode List üres. Ez akkor történhet meg, ha nem telepítetted rendesen a CGFX csomagot, hanem - mondjuk egy vinyó-crash után - csak visszamásoltad azokat az állományokat, amik elméletileg elégségesek a CGFX rendszer működéséhez. Ilyenkor egyenként létrehozhatod a szükséges képernyőmódokat, ám sokkal gyorsabb, ha újratelepíted a csomagot.

Az Edit Mode ablak tartalmát csak részben ismertetem. Nem hiszem, hogy az olvasók többségét rettentően érdekelné az, hogy mi is az a Pulse offset meg a Sync length... A lényeg: legfelül látható a módosítani kívánt képernyő neve. Alatta egy nagy rakás előregyártott felbontás és hozzátartozó freki van. Az én 17 -OÍ> MAO monitorom például a 800x60O-as relbonlásl 75 vagy 85Hz-en kedveli, ezért nem volt más dolgom, mint a listából egy ilyet kiválasztani (duplakattal). Itt említem meg, hogy ha egy

BVision kártya büszke tulajdonosa vagy (talán ebből van a legtöbb az országban), akkor ezentúl a monitor lesz a leggyengébb láncszem a rendszereden - hacsak nincs 24"-os hipperszuper monitorod. A kártya igazán brutális felbontásait (mondjuk az 1600xl280-ast) nem tudod majd használni.

A Hidden kapcsolóval elrejtheted a listakérdezőkből (felesleges). A Type lehet 8 (256 színű képernyő), 16 (64ezer szín) vagy 24 (lőmillió szín). A Scan mode-ot állítsd Doublescan-re (ha lehet), ha nem megy, akkor Normal-t válassz. Az Interlace - a neve is mutatja - remegő képet eredményez.

A Pixel Clock és az összes többi paraméter együttesen adja ki a két frekvenciát. A monitorok többsége adott felbontásd képet csak bizonyos frekin képes megjeleníteni (erről általában táblázat is van a doksikban). Ha tehát azt látod, hogy az ábrán lévő felbontáshoz (egyébként a Horizontal Resolution és a Verticai Resolution mellett állíthatod be) egy adott freki tartozik, addig állítgasd az értékeket, amíg ki nem jön. (Ez nem hangzik valami tudományosan, de a gyakorlatban tényleg csak próbálkozva lehet eljutni a kívánt értékekig. Ez egy-két perces próbálgatást jelent az esetek többségében.) Előfordul, hogy egy adott értéknél elmászik a felbontás (például 1280 helyett 760-ra esik, mikor a Pixel CIock-ot túlságosan alacsony értékre veszed le. Ha ezután a változásért felelős értéket visszaállítod, a felbontás NEM megy vissza az eredeti értékre! Erre azért kell figyelni, mert előfordulhat, hogy azt hiszed, mindent sikerült kisakkozni, aztán a legvégén látod, hogy egy teljesen más felbontású képernyőt állítottál be, mint szerettél volna...

Ha a két Frequency értéke fehérré változik, az azt jelenti, hogy a jelenlegi monitor-beállításokhoz ez az érték túl magas/alacsony. Ilyenkor szinte garantáltan torz képet kapsz. A Test gombra kattintva kipróbálhatod, milyen is az új képernyő. Ha ilyenkor eltűnik a kép, az azt jelenti, hogy monitorod képtelen megjeleníteni az adott paraméterekkel, és van annyira intelligens, hogy inkább elsötétítse a képet, mintsem valami marhaságot rakjon ki. Ha eltűnik a kép, nyomd le az ESC billentyűt, mire visszatérsz az Editorba. A Tesztképernyőn további módosításokat eszközölhetsz, még finomabb beállítást produkálva. Tapasztalatom szerint a Pixel clock egyenkénti léptetése *hozza* a leggyorsabb eredményt.

Hangsúlyozom: a fenti állítgatásra a legtöbb felhasználónak nincs szüksége, hiszen az alapból felkínált képernyők általában megfelelőek szoktak lenni. Az újabb monitorok minden felbontáshoz el tudják tárolni a megfelelő beállításokat (képernyő széthúzása, vízszintes-függőleges centralizáció stb), a régebbi, kis monitoroknál esetleg szükség lehet az eltolások belső állítására. (No igen, a pc-s világban nem jellemző, hogy az ember a munkája során akár tucatnyi felbontást is használ - pedig ugyan mi értelme annak, hogy egy szövegeditor 16 millió színű képernyőn fusson?) Ha pl. 640x480-ból 800x600-as felbontásra váltasz, és monitorod az új képet eltolva jeleníti meg, akkor kénytelen leszel pl. a Pulse Offset-tel addig játszani, amíg ez a kép is középre nem kerül (ha a hegy nem megy Mohamedhez...). Persze eldöntheted, hogy minden egyes programod egyazon felbontást használja majd, ez esetben elég a monitort ahhoz a módhoz passzítani.

Ha megvoltak a módosítások, a Save-re kattintva elmentheted őket. Ilyenkor újra kel! indítani a gépet (csak tudnám, miért, mikor a gép már a Save-nél frissíti az adatbázist, vagyis azonnal életbe lépnek a változások)...

GYÍK

1. MI a Vü\önY>ség a ppc és a 40160-as cgxsystemAibtary V-özött?

Mindössze egy apróságban térnek el, a cache problémák kiküszöbölése érdekében. Csak akkor van szükség rá, ha egy program nem veszi ezt a problémát tekintetbe. Személyes véleményem szerint kizárólag arra jó, hogy bekapcsoláskor elinduljon a PowerUp rendszer (a megfelelő library-t aktiválja a monitor driver), és nehézségeket okozzon a WarpOS-nek. Nyugodtan telepítsd a 40-es válto7atot, a ppc-s nem lesz gyorsabb.

1. Miért mondja a telepítőm a CV3T) telepítésekor, hogy futtassam az enfotcet nevű progtamot, ha 2000-esem van 30-as tótty ávaV?

Minden olyan gépen, ahol 30-as turbokártya és ZorroII-es grafikus kártya van, szükség van rá. (A

memória-tartományok átfedése miatt)

3 Mekkora a különbség a 15 es 16 btf.es módok kozott[1]

Csekély A 15 bites képernyők ugyanazokat a paramétereket hordozzák, mint a 16 bitesek

4 Probléma van az AHWal töltés közben, mióta telepítettem a CGFX rendszert

Az AHI ikon tooltype-jai közt állítsd az ACTIVATE-et 1-ie A startup sequence tetejére pedig írd be stack 20000 (vagy még többet)

5 *K* MU1 screenmanagetében találtam egy "Intetleaved" opciót Mit jelent ez[1]

Ha azt használod, esetleg gyorsabban fog scrollozni a képernyő (mondjuk böngészőkhöz jó lehet)

6 Miért fogyasztják az ikonok még mindig a cYiiptamot" A. CGX a fastiamot liasználja, nem[1]

Ez az adott programoktól függ Ha tényleg fontos számodra az a néhán> szabad byte, próbáld valamelyik system hack-kel (pl MCP) átnyomni a fastramba

1 Az kGÁboz képest igen lassan lapozhatok a képernyők kozott Miért[1]

Kapcsold ki a Dragging tooltype-ot Ekkor megszűnik a jól megszokott képernyő-húzogatás, viszont igen gyors lesz a képernyők közti váltás

% Lelietséges információt kapni attól, mennyi szabad memóua van a grafikus kártyán?

Egyelőre nem

9 Telepítettem a CyberGtapliX tendszett, és rengeteg problémám támadt

Először is távolíts el minden patch programot a rendszeredről (MCP, MultiCX stb), hiszen lehet, hogy összeveszik valamelyikkel Ha megszűnnek a problémák, szép lassan egyenként állítsd őket vissza így hamar kiderül, melyik volt a bűnös program

10 Mióta telepítettem, nem fut a Scala Miért[1]

Ha bekapcsoltad a PLANES2FAST opciót, akkor nem is fog Sajnos a Scala megveszekedetten ragaszkodik az AGÁhoz

11 Nincs *"iV>* a graíikus kártyámon í.rdemes upgrade élnem a 2-es változatról[1]" Mi újat jelent ez számomra"

Lehetőséged nyílik például a CyberGL használatára (15/16/24 bites módban), nem beszélve a számtalan apróságról több monitor támogatása, vízszintes mozgatás, fejlesztett cgxmode program, a chip ram használatának elkerülése

A Phase5 grafikus kártyákhoz további programokat is kapunk Mivel ezek a kártják a legelterjedtebbek, ejtenék néhány szót ezekről is

Cyberview

A Cjberview egy képnézetegő program Csak CyberGFX alatt fut, és képes bármiljen formátumú képet megmutatni, amihez csak datat>pe-od van (OS 3 0 kell hozzá) A GIF, IFF, PCX ás JPEG képekhez saját, belső értelmezője van

A program egjetlen állományból áll, tehát oda másolod, ahová csak akarod

K Cyberview használata

Indíthatod CLI-ből, ilyenkor a következő paramétereket fogadja el

Í1LES

Állomány(ok) vagy állományminták Ezeket fogja megmutatni a program

DELAY

Automatikusan vált a képek kozott az itt megadott másodpercenként

DISPLAY

A használandó képernyőmód Ha nem adod meg, az adatbázisból keres egyet, ami a legjobban illik

a kép méretéhez.

CENTER

Középre rendezi a képet.

MINDEPTH

A megjelenítésre használható képernyő minimális színmélysége. (8, 15, 16 vagy 24 bit)

BOARD

Ha több grafikus kártyád van a gépben, itt add meg, melyikre menjen a kép.

INFO

A beépített loaderekről ad némi információt.

CORRUPT

Akkor is megmutatja a képet, ha az hibás (pl. hiányzik a fele).

SLIDE

Bekapcsolja a diavetítő módot, vagyis egymás után automatikusan mutatja a képeket.

REQUESTER

Akkor is bedobja az állománykérdezőt, ha egy vagy több állománynevet már átadtál neki paraméterként.

Példád:

Cyberview

Megnyitja az állománykérdezőt, amiben kiválaszthatod, melyik képeket akarod megnézni.

Cyberview Petike.jpg

Megmutatja a Petike.jpg nevű képet.

Cyberview #?.iff DELAY 10

Minden, .iff-re végződő képet megmutat, 10 másodpercenként váltogatva őket.

Cyberview one.gif two.pbm CORRUPT CENTER BOARD CyberVision

Megmutatja a One.gif és Two.pbm nevű képeket akkor is, ha sérültek, méghozzá a CyberVision grafikus kártyán, a képernyő közepén.

Cyberview one.gif DISPLAY "CVision: 8bit 320 x 240"

Megmutatja a one.gif képet a leírt képernyőn.

Workbenchből indítva a Newiconsnál ismertetett módon jelölhetsz ki több állományt, a paramétereket pedig a programikon Tooltype-jaiban adhatod át.

A. ptogtam kezelése

Mikor egy képet mutat, a szóköz vagy enter billentyűkkel, vagy az egérgombbal léphetsz a következőre. Ha az ESC-et vagy control-c-t nyomsz, a program futása megszakad (vagyis nem mutat több képet).

Ha a kép nem fér el a képernyőn, a kurzorbillentyűkkel görgetheted. Shift+kurzor félképernyőt, alt+kurzorral pedig a kép sarkaihoz ugrik.

Cyberwindow

A7 előző programhoz hasonló képmutoeató alkalmazás A Cyberview-val ellentétben ez a program kizárólag ablakban mutatja meg a képeket.

Gépigénye nem jelentős, OS 3.0 kell hozzá és CGFX 2.14 (mivel már a 4-esnél tartunk, ez sem jelenthet túl nagy gondot). Ugyanazokat a formátumokat ismeri, mint a Cyberview, ám azzal ellentétben legalább 15 bites képernyőre van szüksége.

A. C-ybetwmáo-w lMisxná\ala

CLI bői a következő paraméteieket adhatod át neki

FILES

Ug>anaz, mint a CV-nél

PUBSCREEN

Annak a képernyőnek a neve, ahol meg kell jelennie a képnek Legyen legalább 15 bites, különben nem mutat semmit[1]

DELAV

Ennyi másodpercig tartja ki a képet, majd mutatja a következőt

SCALE

Ha átméretezed a képet tartalmazó ablakot, a kép mérete követi azt

RESIZE

Automatikusan újraméretezi az ablakot, hogy a lehető legjobban elférjen benne a kép

1NFO

A beépített loaderekről ad némi információt

CORRUPT

Akkor is megmutatja, ha hibás az állomány

REQUESTER

Akkor is bedobja a kérdezőt, ha már átadtál neki paraméterként valahány állományt

Workbench alól a már szokott módon használhatod (akár default toolként is a Deficonshoz)

A csomagban régebben az Osiris nevű mpeg lejátszó is benne volt Ennek utódja az Isis, melyről egy másik fejezetben szólunk

RTG

Jaj, még egy grafikus programcsomag' kiáltott fel Átlag Géza es hagyta volna a fenébe az egészet Igen ám, de mindenképp játszani akait a Napalmmal (vag> a Genetic Species-/el Abuse-/al, Doommal meg a többivel), ezért kénytelen volt ezt a mozaikszót is felvenni amigás szótárába

Az Amigákon elég sok grafikus rendszer foidul elő a régi gépeken OCS vag> ECS, a/ újabbakon AGA, a drágábbakon pedig CyberGraphX, EGS vag> Picasso96 Az Amigákon az első három chipről a scene tagjai mesélhetnének sokat (ők írják a demokat es esetenként a játékokat), az utóbbi kettőt pedig a komoly alkalmazások készítői használják előszeretettel

Nem is lenne ezzel gond, ha a speckó chipek (tehát az AGA, ECS, OCS) nem avultak volna el ol>an nagyon Ma már nem lehet eladható játékot írni csak AGÁra (kivéve talán a kalandjátékokat), hanem bizony támogatni kell az egyre jobban terjedő grafikus kártyákat is Az általánosnak (sőt, minimálisnak) számító 640x480x25b-os felbontásban az AGA csúnyán leszerepel - hiába, hét-nyolc éves "csodáról" van szó

Na és - kérdezte Á G -, mi a baj? Nekem AGÁm van, én majd játszom a kevésbé szép változattal, a grafikus kártya tulajdonosok meg a nagyfelbontású, 64 ezer színű, 3D-s támogatású hűdeverzióval Na igen, de ez azt jelenti, hogy a programozó kénytelen legalább két, egymástól igen eltérő grafikus változatot elkészíteni Az AGA ugyanis szinte mindenben eltér a grafikus kártyáktól nála planar-nak hívják a chunky t (hehe), máshogy kell vele beszélni stb

Fogadjunk, hogy a legtöbb olvasó már sejti az RTG pont ezt a problémát orvosolja A programozó elkészíti a Napalm RTG változatát, aztán majd szépen mindenki olyan chipen játszik vele, amilyenje van (az RTG minden, Amigán létező változatot ismer) Az RTG persze inkább a korszerű, grafikus kártya rendszereket támogatja, ugyanakkor visszafele is kompatibilis a régi chipekkel

A fejlesztők számára tehát nyilvánvaló előnyökkel jár az RTG használata Hogy mit lát ebből a felhasználó' Mindössze néhány állományt a LIBS könyvtárában

Az RTG-vel a mindennapi használat során akkor találkozol, ha elindítasz egy RTGMaster t használó programot Ilyenkor előugrik az RTG képernyőmód-beállítója, ahol beállítod, milyen képernyőn kívánsz játszani Ha kimented a beállításokat, azok az adott program könyvtárában elmentésre kerülnek Ha legközelebb indítod ezt a programot, már nem jon elő a kérdező, hacsak nem tartod lenyom\a a Shift billentyűt (Ezt a szokást nem minden program taitja be van, amelyik minden egyes alkalommal rákérdez)

Ha kíváncsi vagy az RTGMaster képességeire, futtass le párat a mellékelt demokból Ezek mintegy a rendszer rugalmasságát illusztrálva akar egy Workbench-ablakban is futnak, és persze minden elképzelhető képernyőmódban is Ha eg> program csak adott feltételek mellett képes működni csak az ennek megfelelő módokat kínaija fel A mar említett Napalm például legfeljebb 256 színű es max 640x480-as képernyőket kedvel - nem is enged másfajtát beállítani A demok futtatásánál azért fig>elj oda a megfelelő méretű veremre (pl add ki futtatás előtt a Stack 300000 utasítást), különben úg> fognak fagyni, mint a Windows

A grafikus kártyák az ún chunky módot használják a grafika megjelenítésére, az Amiga speciális chipjei a planart Leegyszerűsítve az a különbség a kettő kozott, hogy míg a chunky módnál egy képpontról minden információ egy helyen van a memóriában, addig a planarnál több (például nyolc) helyen

A programok chunky módban számolják ki a grafikát, a grafikus kártya tulajdonosok legnagyobb örömére Ezt kell aztán a régi chipek számára emészthetővé konvertálni Ezek a konverterek (chunky to planar rutinok) mindenféle processzoroptimahzalt változatban léteznek Az RTG csomag is tartalmaz lobbfclő'l, próbálgasd vcgig űKcl, es niíz-U meg, nálad mci) íh működik a leggyorsabban Létezik kifejezetten 40-es processzorhoz való, van olyan, ami ECS chipre konvertál (azaz 64 színre) van, amely kicsit ront a felbontáson cserébe a nagyobb sebességért játéka válogatja, melyiket érdemes használni Egy 3D-s lövöldözős elmetorna például jobban élvezhető lerontott felbontásban de maximális sebességen

A rendelkezésre álló c2p rutinok

Azure

A leggyorsabb c2p rutin A Napalm egyik kódeie készítette Nem kell hozza DoubleBuffer (bár támogatja)

Suzy

30-as processzoira optimalizált változat Csak teljes képernyős konverziót támogat Ol>an játékok/demok, amik a teljes képernyőnél kisebb teiuleten futnak nem működnek vele

ecs

Olyan gyors, mint a Suzy, de az ECS chipek (A600, A3000) számára készült Nem hagyja ki a felsőbb színeket, hanem teljes konverziót végez 64 színre Jó, ha van hozza 64 színű tábla, de nélküle is működik, legfeljebb nem olyan szép a végeredmény

Leonj

Ez egy 2xl-es pixelező rutin A képpontokat vízszintes irányban megduplázza Vannak programok, melyeket kifejezetten ilyen módra kódoltak (il>en a flamme demo is. az RTG csomagban)

040

Kifejezetten a 40-es processzorra optimalizált változat Csak 40-es vagy 60 as processzorral indul el és csak a 320x240-es képernyőmódot támgatia Egyes 60-as kártyákon nem működik

GD

Ezt akkor használd, ha 20-as processzorod van (pl alap 1200 as Amiga) Minden felbontást támogat (milyen jól is nézhet ki a Quake egy 20 as processzoron 1024x768 ban), és ez az egyetlen rutin amellyel teljes képernyőnél kisebb területet lehet megjelenítem

Chunkj4

68030-ra optimalizált változat Ha nag>obb processzorod van ne használd, mivel azokon elég lassú Csak 320x200 as képernyőt támogat

cpu040

Ujabb ultragyors c2p rutin, de csak 40-es vagy 60-as processzoron gyors Sőt, a leggyorsabb

A Suzy, Ecs és León) rutinok villogó képet eredményeznek, ha nem kapcsolod be a duplapuffer módot és a legelső képernyőre írnak

A grafikus kártyák tulajdonosai teimeszetesen NEM szorulnak ra ezekre a rutinokra, az ő gépükön nem is kell átszámítani a grafikus adatokat

A felsorolt rutinok mind 68k-s processzorra készültek, a ppc sek fejlesztése jelenleg ('99 ősze) fohik, illetve egy mái el is készült, letölthető az internetről

Az RTGMaster csak akkor működik rendesen ha korrekt módon telepített Workbenched van Itt elsősorban a Staitup-sequence a lényeges főleg a

```
IF EXISTS DEVS:Monitors
  IF EXISTS DEVS:Monitors/VGAOnl>
  DEVS:Monitors/VGAOnl>
  EndlF
    C:List >NIL: DFVS:Monitors/ - (#?.info | VGAOnly) TO 1:M LFORMAT "DEVS:Monitors/%s"
  Execute T:M
  C:Delete >NIL: T:M
EndlF
```

sorok (Legalább EGY állomány legyen a Devs momtois-ban is, legalább a PAL[1])

Futtatás Workbench ublakbau

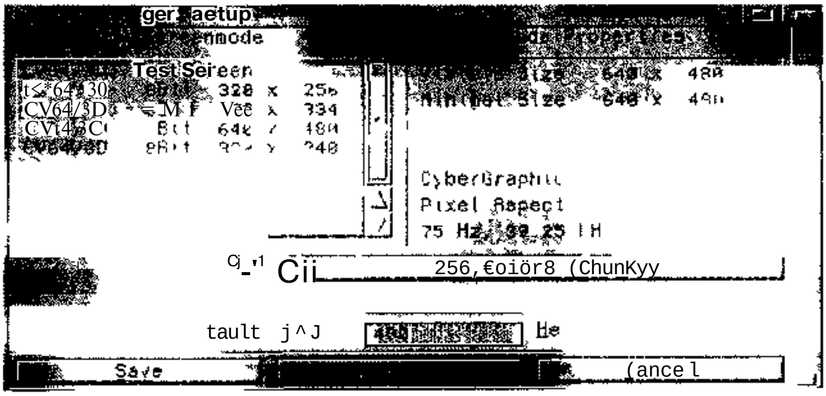
A 3 1 es változattól mar ez is lehetséges Vedd fig>elembe, hog\ bar elég nagy poén sokkal lassabb, mint a saját képernyőn történő lejátszás Esetleg légebbi, g>engebb procit igénylő (vágj PPC s) játékok élvezhetőek egy Workbenoh ablakban (általában felére-harmadára csökken a lejátszási sebesség)

Ha olyan programod fut a háttérben, amelyik menet közben belepiszkál a Workbench színeibe az életveszélyes az ablakban futó RTG alkalmazásokra nézve[1]

PPC támogatás

Nemcsak az említett c2p rutint írták meg PPC-re, hanem az egész csomagol' Telepitéskoi a program észreveszi, ha van PPC processzor a gépedben és telepíti a megfelelő (WarpOS) állományokat Sajnos nem számolhatok be komoly sebesség-növekedésről (főleg egy 60-as processzorhoz képest), mivel a gyors számításokkal megspórolt idő |ó részét felemészti az a franja context switvh nevű procik kozott kapcsolgatós mumus (viszont - hála a Warp "kiváló"' tulajdonságainak - sokkal gyakrabban fagy)

Mivel az **RTG** teljesen ingyenes, nt-m kell aggódnod a beszerzés miatt - azoknak a játékoknak a CD-jén, melyek támogatják, természetesen raita van az aktuális csomag



A mezei felhasználó általában csak egy il>en ablakkal találkozik az RTG rendszerből. A képen a Napalm képernjffmód-kiválasztdját latjátok. A felsorolt módok nem az összes lehetséges képernyőt mutatják, hanem csak a Napalmnak megfelelőket.

Mugyar Workbvneh

Természetesen létezik magyar nyelvű változat a legújabb Workbench hez Nem illik szidni a gjengebbet, mégsem bírom megállni, hogy összehasonlítsam az Amiga lokalizációs gyakorlatát kedvenc világot uraló vindózoméval A m$ úgy kezdi termékei magyarítását, hog} először is felvesz négy ot profi programozót, akik majd átírják a programokat, belekódolva a sorokba a magyar kifejezéseket A Windows roppant rugalmas termék, ezért is kellett elvetni holmi helyesírási szabályokat - lásd mindenki kedvencét, a "Mégse" gombot, amit nem helyettesíthettek magyar megfelelőjével, a 'Mégsem " szóval, mert képtelenség volt a kapcsolóra hat karaktert írni

Amigán eg) programhoz a szövegek kulon szabványos formátumú állományban vannak Ha az ott szereplő kifejezéseket átírod magyarra, majd |elzed, hog) ezentúl a magyar n>elvet preferálod, máris megvan a magyar változat a programban egy sort sem kell átírni hozzá Ha az új kifejezés hosszabb, mint elődje (a magyar nyelv sajátosságai miatt ez gjakran előfordul), az sem baj, az üzenetet megjelenítő ablak mérete automatikusan hozzáigazodik Még azt is megteheted, hogy egy eredetileg pl három soros üzenet helyett te ot sorosat írsz egyszóval gyerekjáték egy program magyarra fordítása

Valószínűleg ezért állhatott elő az a fura helyzet, hogy Amigára több magyar nyelvű alkalmazás létezik, mint a lassan milliós táborral rendelkező magyar windows-ra

Ahhoz hog> workbenched magyarul kezdjen kommunikálni veled, le kell toltened az aminetről egy kémén) 70kB-os archívumot, melynek "magyar lha' a neve (már a méret is jellemző)

Ha ez megtörtént, kattints a "Telepít"" ikonra és dőlj hátra Pár másodpercen belül magyarrá változik az egész operációs rendszer (beleértve az időzónát, a dátumozás formáját és a pénzegységet is)

Mivel megérdemli, megemlítjük, hogy a fordítást jórészt Kertai Gábor készítette Természetesen ing)enes csomagról van szó, vagyis minden Amigához (amivel ug>e ingyen operációs rendszer is jár) jár egy magyar Workbench is

A magyar változat telepítése olyan egyszerű hogy nem is kívánok többet írni róla Ha további kérdések merülnek fel, kattintsatok a Telepít ikon mellett található "Dokumentáció"-ra

CD ROM használata Amigán

Amikor bekapcsolsz egj számítógépet, a gépen elindul néhány program Ezek a programok be vannak építve a hardverbe, tehát akkor is működnek, ha semmilyen adathordozót (mágneslemez, meievlemez stb) nem kötöttél a számítógépre E programok képesek arra, hogy ft hsmerjék van-e a gépen a megfelelő adatokkal rendelkező merevlemez vag> más eszköz, amiről el tudja indítani a rendszert És ez a lényeg a programok ilyetén tárolása igen drága, tehát nem szokás minden apróságot beégetni - nem beszélve arról, hogy ezek cseréje szinte lehetetlen Illetve a pc s világban ezt aránylag konnjen megoldják azzal, hogy évente gépeseiére kötelezik a gondolkodásra képtelen vásárlót

A fent említett okok miatt bekapcsoláskor egy átlagos Amiga nem képes észrevenni, ha egy CD ROM is a gépre van kötve Átlagost mondtam, ugyanis a SCSI-s PPC kártyákon bekerült a ROMba egy CD ROM filesystem A többi gépen viszont először el kell indítani egy programot, ami felismeu és kezeli a CD olvasót

Ha SCSI-s PPC-d van, akkor bekapcsolás után az Escape billentyű megnyomására előjön eg> menü Ebben beállíthatod, hogy a gép keressen-e CD ROMot a SCSI vezérlőre csatlakoztatott eszközök kozott Ha tehát az alaplapi IDE csatira tettél CD-t, azt nem fogja így a gép felismerni

Egy CD ROM üzembe helyezéséhez először is szükséged van két állományra Az egyik a DEVS -ben található .device-ra végződő állomány Ezekből többfélét is találsz az Amineten, én most az Idefix 97 csomagról fogok beszélni Ebben a csomagban egy atapi device nevű állomány található a DEVS hez Ezen kívül az L könyvtárban kell lennie egy ún filesystemnek, ami esetünkben a CacheCDFS (Létezik sok egyéb, mint pl az AmiCDFS)

Ha mindez megvan, készíteni kell egy szövegállományt Ezt egyébként a telepítőprogram automatikusan elvégzi, tehát valósazínűleg nem lesz gondod vele A listáról bővebbet a Mount DOS parancs leírásánál olvashatsz

Esetünkben a lista így néz ki

```
/*******************************************************************/
/*  CacheCDFS mountlist entry • 1993 Elaborate Bytes, 0. Kastl */
/*******************************************************************/
FileSystem = L: CacheCDFS  /* ez az idefix filesysteme */
Device     = 'atapi.device"  /*a legelterjedtebb eszközkezelő CD-hez */
Unit       = 1  /* ez l-es, ha a CD slave-ben van (99%) */
Flags      = 0
BlocksPerTrack  = 351000
BlockSize  = 2048
Mask       = 0x7ffffffe
MaxTransfer=  0x1000000
Reserved   = 0
Interleave = 0
LowCyl     = 0
HighCyl    = 0
Surfaces   = 1
Buf fers   = 50 /* Ez minél nagyobb, annál gyorsabb lesz az olvasás */
BufMemType = 1
```

```
BootPri     = 2 /* Boot prioritás, ha használod a MountCD-t */
GlobVec     = -1
Mount       = 1 /* Tehát azonnal működni kezd */
Priority    = 10
DosType     = 0x43443031
StackSize   = 30000 /* Min. 3000. minél több. annál gyorsabb */
Control     = "MD=0 LC = 1 DC=8 L LV AL LFC=1" /*Beállítások*/
```

Ezt a listát a DEVS Dosdrivers fiókba mentsd el. így minden gépindításkor automatikusan bemountolja a CD-t is.

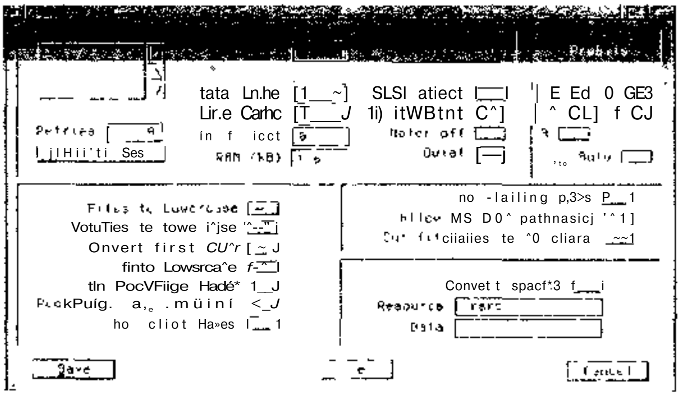
Ezen a listán a programok neveit bármikor lecserélheted, ha mondjuk az atapi.device-nál jobbat találsz (a csomagban csak a demo változat van, ami félóránként figyelmeztet, hogy vedd meg).

A CacheCDFS-t nem cserélném le a helyedben, mivel ez a legjobb, ami ma Amigán elérhető. Kezeli a szokásos Rock Ridge, ISO 9660 és MAC HFS CD-ken túl a pc-n borzasztóan népszerű Joliét CDFS-t is. (Amel> az égvilágon semmit nem tud, amit a Rock Ridge ne tudna, dehát mikor uralkodott a józan ész és a logika a wintel-világban")

Az idefix csomagnak van külön eszközkezelője az Amiga IDE prothoz (ami az A600, A1200 és A4000 tartozéka), valamint az összes többi AT buszos vezérlőhöz (Tandem, Buddha, AlfaPower stb) Természetesen képes Multisession, MultiVolume, Trax CD-ket kezelni, lehet vele audio-t grabbelni, és működik az összes SCSI driverrel is.

CD íráshoz (másoláshoz) tudsz vele írással párhuzamosan olvasni, és a már említett MountCD programmal képes vagy a CD-ről bootolni. Szintén mellékeltek egy CD32 emulátort, ami a játékállások kimentését és a joypad emulációt is megoldja.

Külön programot mellékeltek a beállítások későbbi, egyszerű módosításához (lásd az ábrán).



Ha el akarod távolítani a programot a gépről, csak ki kell választanod az Uninstall pontot a telepítőben.

A melléklet audio CD lejátszó akkor is automatikusan működni kezd, ha egy audio cd ikonjára kattintasz.

Szerencsére eriől a témáról sem érdemes többet beszélni - telepítsd a csomagot, a többi már az Amiga dolga.

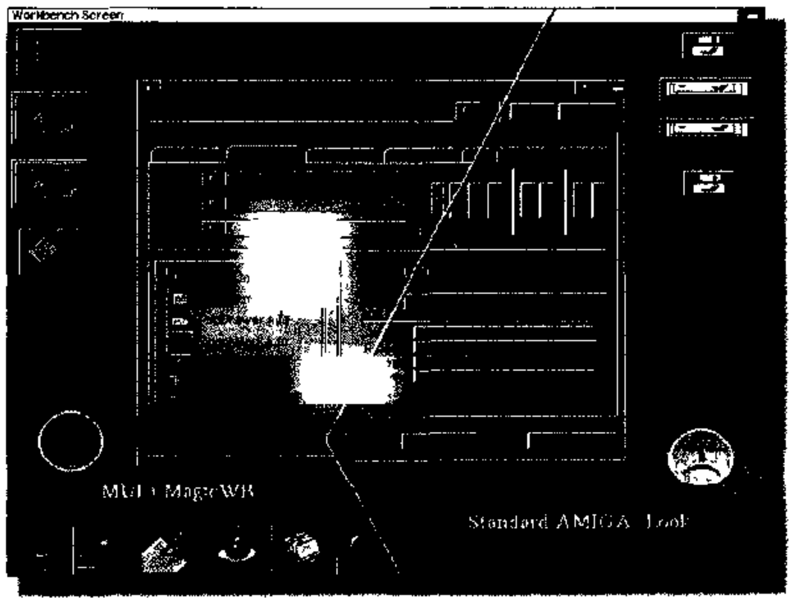
Ml/f - *MagicUsertnterfaee*

Az alábbi leírás a MUI 3.8-as verziójáról készült, ami részleteiben eltér az előző verzióktól, tehát lehetséges, hogy nálad bizonyos dolgok nem ott - és akkor - lesznek, vagy nem úgy működnek, ahol és ahogyan leírtam. Ha valamilyen eltérést találsz, akkor nézd meg a Te verziódhoz adott mui.guide állományt... Megpróbálom elég részletesen, az alapoktól kezdve leírni a MUI használatát, de azért némi 'Amigás' tudást feltételezek a Tisztelt Olvasótól.

Kezdetben vala a 'gadtools.library', amely egy rutingyűjtemény a programok felületének kialakításának (egyszerű birtokosszerkezet) megkönnyítésére. Nem olyan lOSSZ dolog, de elavult mára. Ahogy elnézem, a gadtools-t már teljesen felváltotta a MUI, bár még léteznek olyan programozók, akik programjuk mindkét verzióját elkészítik, a felhasználóra bízva, hogy a gadtools-os, vagy a MUI-s változatot részesítik előnyben.

A MagicUserlnterface (a továbbiakban MUI) egy teljes grafikus felhasználói felületkészítő és -karbantartó rendszer, amelyet Stefan Stuntz készített. Egy GUI (Graphical User Interface = grafikus felhasználói felület) elkészítése elég komoly probléma és sok időt elvesz mind a programozói, mind a hibakereső, tesztelő oldaltól. Többnyire ezért van az, hogy a programozók egy része csak összecsapja programja grafikus felületét, vagy nem is készít ilyesmit, mondván: amit CLI-ből paraméterezéssel nem lehet indítani, azt nem is érdemes...

A MUI segítségével azonban mind a lusta, mind az igényes programozók kényelmesen és egyszerűen elkészíthetik programjuk kinézetét, úgy, hogy rábízzák annak végleges kialakítását és ugyanakkor a felhasználónak is nagyfokú szabadságot adnak ahhoz, hogy saját ízlésének megfelelően alakíthassa azt. Ugyanakkor nem szabad elhallgatni, hogy a nagyobb szabadsággal körültekintőbb tervezésnek kell együttjárnia, hiszen pl. az egy karakterkészletet, rögzített ablakméreteket, színeket használó felületet jóval könnyebb megtervezni, mint egy minden apró részletében módosíthatót, a változó környezetekhez igazodót.



A MUI a/onban mára már lóval több lett, mint egy grafikus felület A MUI eg> segédeszköz, amely pl. az 10 kezelést is megkönnyítheti a programozó számára, bár kétségtelen, hogy felhasználói oldalról nézve a legkülönfélébb grafikus elemek szabad beállíthatóságát jelenti.

Most azonban a felhasználó szemszögéből szeretném bemutatni a MUI-t. A fejlesztő uraknak a MUI-hoz adott angol nyelvű fejlesztői dokumentációt tudom ajánlani, amelyben minden aprólékosan le van írva ahhoz, hogy kényelmesen tudjanak MUI-t használó programokat írni. (A lényeg egyébként, hogy a felületi elemeket objektumokként, az objektumokat pedig csoportokba szervezve kell/lehet meghatározni. Aztán ezek majd futás közben alakítják a kinézetet a környezeti beállítások és a felhasználó egyéni igényei szerint.)

A MUI egy shareware program és ahhoz képest, hogy mennyi mindent tud, rendkívül olcsón lehet hozzájutni (Főleg, ha egy másik alkalmazással szerezzük be, amelybe beleintegrálták. Én pl. egy eredeti Escom Surfer Kittel együtt jutottam hozzá - a fuCk-Ya klubban - jutányos áron, különösen, ha azt veszem, hogy a csomag tartalmazott mindent, ami az internet használatához szükséges, beleértve a modemet is...)

A MUI használatához az alábbi dolgok szükesegesek:

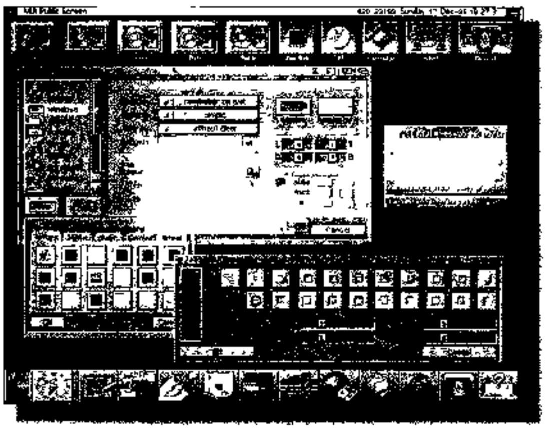
Egy Amiga típusú általános célú személyi számítógép. 500-4000-ig bezárólag, amennyiben 2.0, vagy nagyobb verziószámú oprendszerrel rendelkezik (1.x rendszerekkel nem használható, ne is kísérletezz). Nem szükséges semmi speciális processzor, de természetesen a nagyobb/gyorsabb processzort jobban szereti. (Elvileg 68000-en is működik, csak kicsit lassan...)

Egy merevlemez, rajta kb. 2.5M hellyel, amin kényelmesen elfér a MUI (lehetséges floppyról is használni, de nem célszerű).

Minimum 512kB szabad RAM a MUI alkalmazások futtatásához, de általában 1MB már elegendő komplexebb alkalmazásoknak is.

Az a tapasztalatom, hogy az én konfigurációmon - 030/40-es processzor. 34M RAM. 2,1G vinyó - a MUI-s alkalmazások 98%-a vidáman elfutkározik. sőt marad is egy kis processzoridő, RAM és hely a vinyómon...

A telepítés



A MUI-t nyers állapotban terjesztik, ami azt jelenti, hogy installálni kell a merevlemezre (elvileg lehetséges lenne hajlékonylemezről is használni, de ki akar félpercenként lemezt cserélni) Az installálása egy ún. Install-szkripttel történhet, ami teljesen automatikusan működik, csak követned kell a szkripl utasításait és válaszolni a kérdéseire (ha flopp>n jött. lemezt csereberélni). A szkript a szabványos Commodore Installer-t használja. A szükséges hozzárendeléseket (magyarul Assignokat) is beírja a User-Startup állományba, amik a program helyes működéséhez szükségesek. Ezeket - ha egy mód van rá - a későbbiek során semmiképpen ne változtasd meg! Az installáció során létrehoz a Sys: partíción egy MUI nevű könyvtárat - olyan 2MB körüli mérettel -, ahová mindent bemásol, amire SZIlkséöe van (termé'í7ete<íen !)7 útvonalát s-zahaHnn mpffvjílaczthatnH d*? ha már kéu7en van, ezt se módosítsd, ha nem muszáj).

Sokan a Sys System-be helyszik a MUI t, így elkerülve a túl sok könyvtár zavaró jelenlétét a gyökérben éshát a MUI véguhs egy System kiegészítés, nem"

Az installáláshoz járható út a másolgatás is, de minek, ha a szkript mindent elvégez helyettunk (Ha kistermetű merevlemezed, vagy ún bootpartíciod van, a csomaghoz adott demokat még mindig letörölheted Ezek úgysem jók semmire)

Milyen többletet nyújt - a WB-hez képest - a MUI a felhasználónak?

- fontérzékenység

A MUI-t használó programok mindegyikéhez különböző karakterkészleteket rendelhetsz, felejtsd el a nyolcas topázt' Sőt egyazon alkalmazáson belül is a különböző objektumtípusokhoz különböző készleteket adhatsz meg A kreativitásodnak csak a fontkészleteid száma szabhat határt

- módosítható ablakméretek, pozíciók

Minden MUI ablakon van méretező gomb, amellyel az ablak méretét megváltoztathatod, amekkorára szükséges A módosított méretet és pozíciót elmentheted és. a későbbi használat során automatikusan az új beállítások szerint jeleníti meg az ablakot

- hajlékonyság

A MUI és az azt használó alkalmazások csaknem minden elemét a saját egyéni ízlésed szerint módosíthatod, pl a kereteket, a gordítősávok kinézetét, milyen gombokat, ábrákat akarsz használni, vagy a sorok közti távolságot a hstá/ókban, stb

- billentyűzet irányítás

Alapesetben (pl a WorkBenhcen) futó alkalmazásoknál általában egérrel vezérelheted a grafikus felületet Többek szerint azonban komfortosabb és egyszerűbb, ha egy programot egérrel és billentyűzettel is lehet kezelni Ezért a MUI lehetőséget nyújt a felhasználónak arra, hogy az objektumait (beviteli mezők, rádió gombok, vagy listák, stb) mind billentyűzetről, mmd egérrel kezelhesd Akar el is felejtheted az egeret, ezután már nem lesz szükséged ra'

- illeszkedés a rendszerhez

A MUI alkalmazások több módon együttműködnek az oprendszerrel Például minden programot lkomzalhatsz és visszanagyíthatsz egy gomb megnyomásával vagy az Exchange programmal, továbbá az összes MUI alkalmazást egy Arexx porton keresztül távirányíthatod stb

- a környezet beállítása

Nem érdekes, hogy a MUI t használó alkalmazások mel> és milyen méretű képernyőn futnak WB vagy nyilvános, 640x200 vagy 1280x1024 felbontású, 4 vagy 256 színű képernyőt használhatnak, automatikusan hozzáigazítják önmagukat a környezethez

Ami közös minden MUI-s alkalmazásban

Az alkalmazások ablakainál

Mint előzőleg említettem, minden MUI ablak átméretezhető Ezzel a felhasználó beállíthatja, hogy a kisebb, de kevesebb helyet foglaló vagy a nagyobb, de könnyebben áttekinthető, használható méretet választja A MUI emlékszik a beállított méretre és pozícióra, így az ablak bezárása és újranyitása után ugyanezekkel a paraméterekkel nyitja meg Ez csak a következő kikapcsolásig vagy resetig igaz, mert ilyenkor ezek az adatok elvesznek Ha-azt akarod, hogy ez ne történjen meg, mentsd el a módosított beállításokat

A mélység és az átméretező gombok mellett lehet egy harmadik gomb is az ablakok tételsorában, amellyel lkonizálhatod az egész alkalmazást Az íkomzáláskor az alkalmazás minden ablaka - és ha egyedül használja a képernyőjét, akkor az is - becsukódik, és az alkalmazás látható formája ezután a WB vag> az alapbeállítású képernyőn egy ikon lesz (esetleg a beállítástól függően egy opció a WB

'Programok' menüjében). A program újraaktiválásához kétszer kell ezen az ikonon kattintanod (vagy menüpont esetén onnan kiválasztanod).

Az alkalmazások használata billentyűzettel

Minden kezelőelemet - egy MUI ablakban - aktiválhatsz billentyűzetről is. Minden ismert hívógomb (a szövegben az aláhúzott karakterek) használatát támogatja. Azonban e módszer hatékonyságát csökkenti a listázok és ciklikus gombok használata.

A rendszer a 'tab' billentyűt csak a beviteli mezők közötti léptetésre használja. A MUI-t használó alkalmazásoknál azonban bármelyik objektumot aktiválhatod vele (nem csak a beviteli mezőket) szépen egymás után. 'Shift'-tel együtt lenyomva pedig az előző objektumot aktiválja. Ha a 'tab' billentyűvel már ráálltái egy objektumra (grafikusan is jelzi, hogy melyik az), akkor az objektum típusától függően a következőképpen kezelheted azt billentyűzetről:

- gomb (button)

A 'return' billentyű lenyomása hasonló ahhoz, mintha kattintottal volna az egérrel a gombon. A lenyomást és felengedést is különbözőképpen kezeli: ha benyomtad a gombot - de még nem engedted el -, lehetőséged van arra, hogy a választásod semmissé tedd. Nyomd le a 'shift' billentyűt és csak aztán engedd fel a ' return '-t

- váltókapcsold (checkmark gadget)

A 'return' vagy a 'space' billentyűkkel válthatod át a kapcsoló állását. Ha vissza akarod váltani, akkor nyomd meg újra valamelyiket a két billentyű közül.

- csúszka (slider gadget):

A csúszkagomb pozícióját az irányának megfelelő kurzorbillentyűkkel változtathatod meg. 'Shift + crsr' esetén a csúszkagomb a végállásba ugrik, 'ctrl' billentyűvel együtt pedig tízesével lépteti a megfelelő irányba.

- ciklikus gomb (cycle gadgets)

A ciklikus gombokat aktiválásuk után a kurzorbillentyűkkel válthatod a következő, ill. az előző állásba, és ha nem tiltottad le (a Ciklusok szekcióban), akkor a 'return' megnyomása menüként legördíti a választható elemek listáját, amiből szintén a kurzor gombokkal választhatod ki a neked megfelelőt.

- egymást kiváltó gombok (radio button)

Az egy csoportba tartozó rádió gombok egy objektumnak számítanak. Ezeket szintén a kurzor billentyűkkel vezérelheted.

- listázok (list-vievvs)

Egy aktív listázóban az elemek között a kiválasztósávot mozgathatod a kurzorbillentyűkkel fshiftelve' lapozhatsz a listában), a 'return' pedig szimulálja a rákattintást. Ha a listázó támogatja a többes kiválasztást, akkor a 'space' billentyűvel jelölheted ki a kívánt elemeket.

- ablak

Ha egy alkalmazás több ablakot nyit meg egyszerre, akkor közöttük kapcsolgathatsz az 'alt + tab'. ill. a 'shift + alt+tab' billentyűzet kombinációkkal. Egy aktív ablakot bezárni az 'esc' billentyűvel tudsz.

A fentiek természetesen csak az alapbeállításokra vonatkoznak. Ha a beállítóprogramban megváltoztattad valamelyik billentyűzetkombinációt, akkor a saját beállításaidat kell használnod.

Ciklikus gombok

Alapból a ciklikus gombokhoz ugye a normál léptetési mód tartozik, azaz bal kattintásra előre, 'shift'+ balklikk-re pedig visszalép a választható elemek között. A MUI-s alkalmazásoknál a ciklikus gomb két részre osztható: az egyik része a szöveges mező, amelyre kattintva a választható elemeket egy legördülő menüben jeleníti meg. míg a rajzos részen klikkelve (a baloldalon a kis hurok rajz) pedig szabványos ciklikus gombként működik.

Működés commodity-ként

Minden MUI-s alkalmazás a rendszer felől commodit> kent is látható lg) természetesen vezérelhető a szabvány 'Commodities Exchange' programmal (lkonizálható, kikapcsolható stb lásd a Commodities részben)

ARexx csatlakozás

Minden MUI s alkalmazás rendelkezik egy beépített ARexx porttal, amelyen keresztül pár alap paranccsal irányítható

-QUIT

Kilépés az alkalmazásból

-HIDE

Ikonállapotba váltja az alkalmazást

-SHOW

Újranagyítás

A visszakapott eredményfüzérek a következő tartalommal rendelkezhetnek

- **„title"**

Az alkalmazás neve

- **„author"**

Készítője

- **„copyright"**

Védjegy üzenet

- **„description"**

Rövid leírás

- **„version"**

Szabványos C= verziófűzér

- **„base"**

Az ARexx port neve

- **„screen"**

A n>ilvános képernyő neve

- **HELP FILE/A**

Kilistázza az alkalmazás által has/nalható összes ARexx parancsot a megadott nevű állománjba

Ha valamilyen hiba történik, a MUI a következő értékeket adhatja vissza az ARexx szkriptnek

-1

Hibás parancs meghatározás

-2

A memória megtelt

-3

Ismeretlen ARexx parancs

-4

SzintaKtikdi hiba a szKriptDen

Pár peldaszkript található a 'mui rexx' könyvtárban, amelyek bemutatják a MUI es az ARexx együttműködését (persze a fentieken kívüli parancsok is lehetnek, de ez az alap)

Egy alkalmazás ARexx portjának nevét (ez fontos, ennek tudása nélkül nem vezérelheted) a 'Névjegy' (about) menüpont kiválasztásakor megjelenő ablakból tudhatod meg.

A MUI beállító programja



A felhasználó rendszerint a MUI-val akkor foglalkozik, ha egy - a MUI-t használó - program vagy alkalmazás képernyőjét, ablakait, karakterkészleteit, szineit, egyszóval kinézetét akarja módosítani. Ezt kétféleképpen teheted meg:

1. Elindítod - kettős kattintással - a MUI könyvtárban lévő MUI nevű programot. (A kézikönyv szerint ennek a 'Sys:prefs' könyvtárban a helye, de nálam az install szkript a 'mui:'-ba rakta. Vagy én raktam később át...)

2. Egy alkalmazás - vagy program - options, ill. preferences (prefs, settings, beállítások) menüjéből kiválasztod a 'MUI...', vagy 'MUI preferences...' (MUI Settings..., MUI beállítások) nevű menüpontot.

Mindkét esetben a MUI beállító ablakát rakja ki, amelyben rögtön láthatod is, hogy miben tér el a MUI felülete az oprendszer felületétől. A két indítási módszer csak abban tér el egymástól, hogy az első egy általános beállítást ad, amelyet maga a MUI és azok a programok fognak használni, amelyeknek még nem módosítottad a (MUI) beállításait, vagy nincs, míg a második esetben csak és kizárólag arra a programra vonatkoznak, amelyből hívtad a MUI beállítót.

A MUI menüi

Ha nem alkalmazásból indítod a beállítót, akkor a rendelkezésedre állnak a legördülő menük is.

Project menü

Megnyitás...

Egy már letárolt beállításokat tartalmazó állományt választhatsz ki, amelyből betölti a beállításokat.

Hozzáfűzés...

Csak az aktuális csoport beállításait tölti be a kiválasztott állományból, a többit érintetlenül hagyja.

Mentés **mint...**

A betöltőitől - vagy a defatiltól - eltérő néven mentheted el a módosított beállításokat, megelőzve ezzel, hogy felülírj egy jót... A MUI alapesetben a beállításokat a 'MUI:presets' könyvtárban

tárolja Mielőtt még bármit i> megváltoztatnál, mentsd el eg> általad választott néven az eredeti állapotot, hogy legyen honnan visszaállítani azt, ha valamit végképp ehontottál volna

Névjegy...

A szokásos 'about' infóablak

Kilépés

Hmm

Beállítások menü

MUI...

Igen, a beállító programnak is van beállítója, ugyanis ez is egy MUI-s alkalmazás.
Van a MUI beállítónak egy másik menüje is, amit akkor tudsz előcsalogatni, ha az egérmutató egy módosítható elem felett van és lenyomod a jobb egérgombot A menü opciói arra az elemre vagy csoportra vonatkoznak, amely folott az egérmutató van (a fejléce kiírja) és a pontjai a következők lehetnek

Alapértelmezett

Azokat a beállításokat fogja használni, amelyek a defaultként elmentett beállításokat tartalmazzák

Utolsó mentett

Az utoljára elmentett beállításokat visszaállítja

Visszaállítás

A beállító behívásakor érvényes beállításokat hozza vissza

Előre beállítottak

A csomagban van pár előre meghatározott beállítás, amelyek kozul kiválaszthatod a neked megfelelőt

Magyar nyelven

Mielőtt nekilátnék a beállítások leírásának, engedjétek meg, hogy elmondjam, hogy - mint ol> sok más (több, mint száz), a rendszer helyi beállításait (magyarul lokalizációi) kihasználó programnak - a MUI-nak is van magyar lokalizációja A magyarítást Smith mester készítette s - bár nincsenek benne olyan frappáns megoldások, mint a DOpus5 fordításban - mindenképpen nagyon korrekt munkát végzett Dicséretes, hogy még én sem - pedig aki ismer, tudja, hogy én a legkisebb hibát is szóvá teszem (ha észreveszem) - találtam eddig hibát benne Sebaj, majd most a leírás közbeni újratesztelés alatt jobban figyelek'

Tehát mivel van magyar verzió, így e leírásban én is ezt fogom tárgyalni Ahogy elnézem, nem 100%-osan lokalizált a MUI, mert van benne par üzenet, felirat, amik a továbbiakban is angolul szólnak

A beállító program főablaka

A beállító program ablakánál tartottunk itt módosíthatsz mindent, amit csak akarsz Alapesetben a baloldalon egy listában felsorolja csoportokba szedve a módosítható lehetőségeket, a jobboldali, nagyobb részben pedig egy intormációs panel van - ezen fogod majd a csoportokhoz tartozó beállításokat módosítani -, ahol egyelőre pár infót látsz a készítőről, a verziószámról, a lokalizáció készítőjéről, az esetleges regisztrációs adatokról és ha nincs regisztrálva, a 'register' gombbal még mindig megteheted

Ezen a részen különböző beállítási lehetőségek jelennek meg, melyeket négy jól elkülöníthető összetevőre osztottam fel (ezek kulon ablakban jelennek meg, amelyeknek nincs lokalizációjuk)

- **keretek (adjust frame ablak)**

Kiválaszthatsz egyet a különböző keretstílusokból és beállíthatod mind a nég> oldalán a helykozoket is

- képek (adjust iniages ablak)

A különböző ábrákat választhatod ki (pl. a gombokét). Pattern, vector, color és external lehetőségek közül választhatsz: tehát mintát, előre elkészített ábrafajtát, színt, vagy a külső modulokból egy ábrát határozhatsz meg.

- hátterek (adjust background ablak)

Az elemek háttérmintáját választhatod ki. Választhatsz előre elkészített minták közül (patterns), beállíthatod a színeket (colors) és OS 3.x-nél külső képállományból (bitmap) is veheted a háttérmintát. A képek bármilyen, datatype-ok által támogatott formátumúak lehetnek (akár jpg is, a kis helyfoglalás miatt).

- színek (adjust color ablak)

Az elem színét választhatod ki. Ez lehet a MUI alapszíneinek egyike, állíthatod a színtérképet, vagy kikeverheted az **RGB** szinösszetevőkből a három csúszka vagy a színkeverő (colorvheel gadget) segítségével.

Az azonos típusú mezők beállításait egyszerű 'fogd és vidd' módszerrel is egymásra másolhatod, sőt használhatod köztes tárolóként a lista alatti két négyszöget, amik a vágóasztalt szimbolizálják...

Az alsó sorban van még négy gomb:

Mentés

Lemezre menti és a továbbiakban használni fogja a módosításokat.

Használ

Nem menti el, csak használni fogja a módosított beállításokat, (jobban mondva elmenti, de az 'ENV:' logikai készülékbe, ami - mint az köztudott - alapesetben a RAM-ban van, tehát reset **után** elveszik a tartalma)

Teszt

Rögtön le is tesztelheted, hogyan fog kinézni, amit csináltál. Ha mégsem tetszik, rögtön módosíthatod, nem **kell** újra betöltened a beállítót.

Mégsem

A módosítások elvesznek.

A módosítható beállítások csoportjai

A baloldali listában kétféle bejegyzés van: az alapból a csomagban lévő, és amit az egyes programok installálásukkor másolnak a MUI-ba (pl. a brózerek, a szerkesztők stb). Ezt a szöveg színével is jelzi. Először csak az alapokkal foglalkozom, aztán pár fontosabb továbbival is. Ha a lista egyik elemét kiválasztod, akkor a jobboldali panelen megjeleníti mindazokat a lehetőségeket, amiket módosíthatsz...

A lista kijelzésével kapcsolatban egy érdekes adalék: ha váltottsoros (laced) képernyőn nyitod meg az ablakot, akkor a sorok elejére kis képecskéket is kirak, szemléletesebbé téve a jelentésüket. Normál képernyőn ez elmarad.

Info, Rendszer, Ablakok, Csoportok, Gombok, Ciklusok, Csúszkák, Gördítősáv, Listák, Sztringek, Navigáció, Speciális; mindegyik kb. a nevével jellemezhető csoportokkal foglalkozik...

Most lássuk részletesen:

Info

Erről már volt szó az előbb.

Rendszer

Itt olyan alapvető részeket határozhatsz meg vagy módosíthatsz, mint a nyilvános képernyő, az ikonizáció, az interfészek, illetve a buborék segítség.

Publikus képernyő

\AesadhatoA, hogy am\V or elindul ^gy IN^TUI-n nltn t«,n3J<« , m<-1 y k-ápciyÍH „^; = s o n atUk^t. E= a képernyő lehet akár a WB-é, de a MUI nyilvános képernyő felügyelője (inspector) által meghatározott

bármelyik képernyő is A 'Név' mezo'be akár közvetlenül is begépelheted a képernyő nevét, de az utána lévő lista gombbal aktiválható felsorolásból akár ki is választhalsz egy létezőt Ha nincs az alkalmazásnak megfelelő képernyő, akkor az 'Inspector hívás' gombbal behívhatod a képernyő felügyelőt, amelyben kényelmesen módosíthatod egy már meglévő képernyő paramétereit, vagy egy újat készíthetsz (lásd a **PSI** leírásánál; valahol az utolsó hatodban).

Az 'Előrehozás' gombot bekapcsolva, ha az alkalmazás nyit egy ablakot, akkor mindenképpen az előtérbe rakja a képernyőjét.

Ikonba tétel

A 'Gyorsbillentyű:' beviteli mezőbe beírhatod az ikonizálás hívógombját. Ez jó lesz a visszanagyításhoz is. A váltógombokkal kijelölheted, hogy az ikonizáció látható formája a WB felületén ikonként legyen jelen, vagy a 'Programok' menü egy opciójaként. Azt is beállíthatod, hogy az alkalmazás az indításakor egyből ikonizált állapotban legyen (ha sok memóriád van, a sűrűn használt MUI-s alkalmazásokat érdemes a 'Sys:WBStartup' könyvtárba tenni, ekkor jó az ikonizált indítás: szépen megjelennek a WB képernyőjén és nem nyitnak egy csomó képernyőt, lefoglalva az amúgy is szűkös Chip-memóriát).



Interfészek

Itt egyelőre csak egy gomb van, amellyel az ARexx interfészt kapcsolhatod ki-be. Ha a gépeden fut az ARexx - és miért ne futna, hiszen az ARexx nélkül az Amiga félkezű óriás - akkor kapcsold be.

Buborék segítség

Na ez egy nagyon jó dolog - már amennyiben az alkalmazás készítője beépítette a támogatását -; ha egy bizonyos ideig egy elem fölött nyugton hagyod az egérmutatót, akkor - a képregényekhez hasonlóan - egy buborékban némi rövid magyarázatot ad az adott elem funciójával kapcsolatban. Az a jó, hogy a **MUI** is használja. Itt azt állíthatod be, hogy az első buborék mennyi idő elteltével jelenjen meg, és a következő buborék megjelenéséig a késleltetés (ha esetleg egy elemhez több buborék is van) (Hát nem tudom, de nálam a 2 mp-re állított késleltetésnél kb. 5 mp telik el, mire megjelenik a buborék...)

Ablakok

Vezérlés

Az ablak 'Pozíció'-kat kilépéskor elfelejtheti, megjegyezheti, de akár el is mentheti. Az ablak 'Frissítés' lehet gyors, vagy normális, az 'Újrarajzolás' pedig együtt járhat törléssel vagy anélkül.

Az ablak felső keretére (tételsorára) opcionálisan kirakhatsz négy gombot, amelyekkel az alábbi kényelmi funkciókat érheted el gyorsan:

1. Egy menüt jelenenít meg, amelyből ikonizálhatod, letárolhatod a pozícióját és méretét, törölheted a méret és pozíció tárolását, behívhatod a MUI beállítőt, vagy a MUI névjegyét .. Ha ezt a gombot Kiralcoű a Keretre, aKKor a masiK narmai mar leijeben ioiosieges, mcn e^ az.uK<u ia pt-auija.
2. A MUI beállítóját behívó gomb.
3. Az ablak pozícióját és méretét elmenti lemezre.
4. Az alkalmazást ikonizálja.

Háttér

Az ablakok és kéidezők háttérszíneit, mintáit állíthatod be.

Betűk

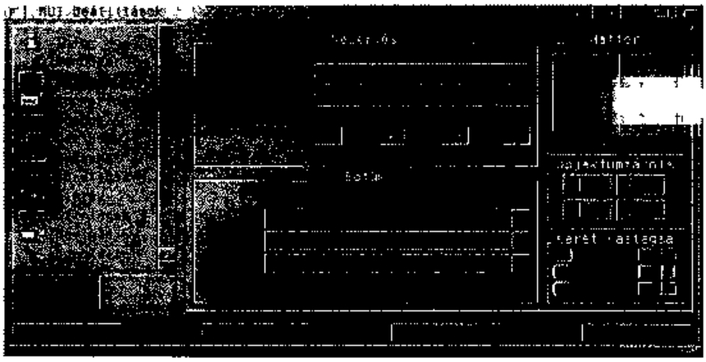
Minden alkalmazás ablakfelirataihoz három betűkészletet és/vagy -méretet állíthatsz be. A 'Normál' készlet az alapvető és ha a többi mezőbe nem írsz semmit, akkor azoknál is ezt a készletet fogja használni Természetesen beállíthatod az ablakokban használt 'Kicsi' és 'Nagy' betűkhöz tartozó karakterkészleteket is.

Objektumtávolság

Meghatározhatod, hogy az ablakokban lévő egyes elemek között - a négy irányba - minimum mennyi üres helyet hagyjon. Végeredményben ez fogja meghatározni egy ablak minimális méretét, amelynél csak nagyobb lehet.

Keretvastagság

A keret vastagsága lehet 'autó' (-matikus; ez igazodik a felbontáshoz), 'vastag', vagy 'vékony'. Ez azért jó, mert nem szép, ha a felbontástól függően más a vastagsága a függőleges, mint a vízszintes vonalaknak. A mellékelt ábrákon ez jól látszik.



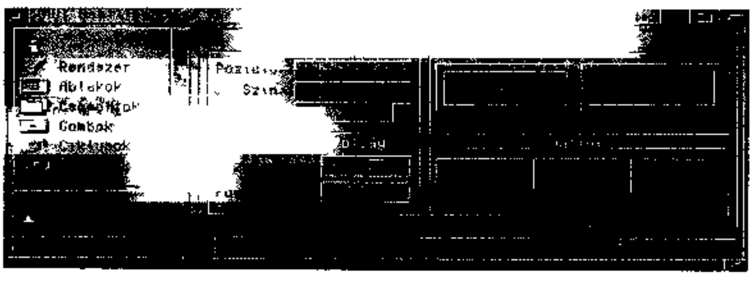
Csoportok

Fejléc

Az egyes csoportokhoz tartozó fejlécek pozícióját (felette, középen), színösszeállítását (standard, fényes, 3D), illetve a kiíráshoz tartozó karakterkészletet és betűméretet állíthatod be.

Keret

Egy csoport kerete lehet normál és virtuális. Itt határozhatod meg a két keretstílushoz tartozó beállításokat.



Objektum távolság

A csoportok közötti minimális vízszintes és függőleges távolságot adhatod meg a csúszkák segítségével.

Háttér

Itt olyasmiket állíthatsz be, mint a csoportok háttérszíne, az ablak csoporton kívüli részének a színe, valamint az űn regiszterek háttérszínét. Ez utóbbira jó példa az 'adjust backgound' ablak fűlecskével kiválasztható paneléi...

Gombok

Szöveg gombok

Az ún. szöveges gombokkal kapcsolatban három beállítási lehetőséged van: külön állítható a 'Keret', a 'Háttér' és a 'Háttér megnyomott állapotban'.

Kép gombok

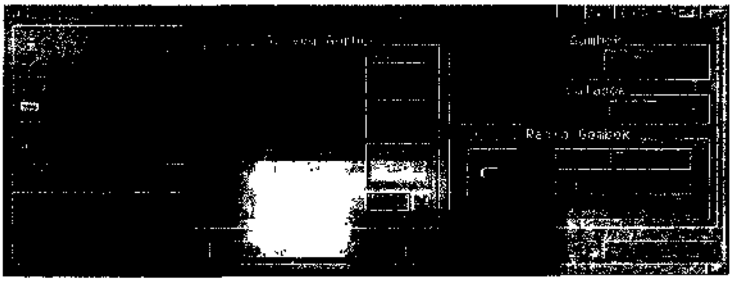
A grafikus gomboknál a beállítási lehetőségek leszűkültek a 'Keret' módosítására. Ez mondjuk logikus, hiszen a gomb kinézetét adja az ábra...

Kipipálások

A kipipálhatóváltó gombok kinézetét módosíthatod tetszés szerint.

Radio gombok

A radio gombok kinézetét, illetve az azonos csoportokhoz tartozó gombok egymástól való távolságát állíthatod be mind vízszintes, mind függőleges irányban. (A radio gombok egymást kiváltó gombok, amelyeknél az egyik lenyomásakor az eddig lenyomott 'felugrik'. Ebből következik, hogy minimum két gombnak kell tartoznia a csoportba, és lehetnek egymás mellett ill. alatt is.)

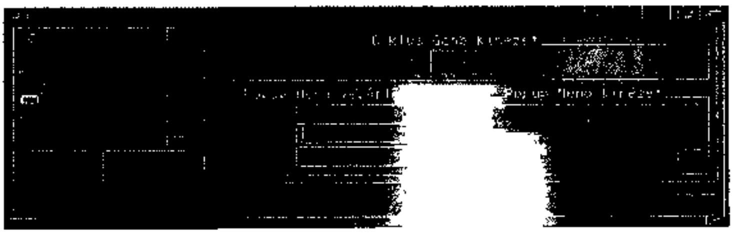


Ciklus gomb kinézet

Az ún. ciklikus gombok - tehát amikor egy gomb minden egyes megnyomásakor váltja a feliratát - kinézetét, a rajta lévő ábrát, vagy mintát határozhatod meg.

Popnp menü vezérlés

Mint már szó volt róla, a MUI megengedi, hogy egv ciklikus gomb választási lehetőségeit menüként legördítse, ha a szöveges részén nyomod le. Itt beállíthatod, hogy a menü honnan kezdődjön' elejétől vagy az aktívtól, minimum hány lehetőség kell ahhoz, hogy kibontsa és mindezt milyen gyorsan tegye.



Popup menü kinézet

A szokásos keret- e's háttérbeállítási lehetőségek a ciklikus gombokhoz is. A •besüllyesztett elemek' gomb kipipálásakor a menü elemei kiválasztáskor besüllyednek.

Csúszkák

A csúszkák speciális gombok, amennyiben több elemből tevődnek össze. Van ugye egy pálya, amelyen a tényleges gomb elmozgatható vízszintesen vagy függőlegesen. Mind a két rész külön beállítható.

Konténer kinézet

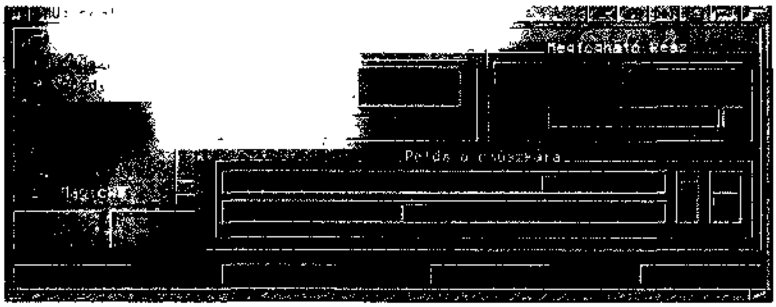
A csúszkapálya, avagy konténer hátterét és keretét állíthatod be.

Megfogható rész

A gomb, avagy megfogható rész hátterét és keretét állíthatod be, valamint, ha van rajta szöveg, akkor a beviteli mezőbe beírhatod a készlet nevét és méretét.

Példa a csúszkára

Ez szerintem csak helykitöltőnek lett iderakva, ugyanis a fentiek változtatásakor nem tükrözi a beállításokat.



Gördítősáv

A gördítősávok annyiban hasonlítanak a csúszkákhoz, hogy szintén egy pályán mozog bennük egy megfogható rész, de ezt rendszerint még két nyíl-gombbal is kezelheted.

Nyilak

A gördítősávot kezelő nyíl gombokon lévő ábrákat cserélheted le egyenként, mind a négy gombnál.

Gördítő

A gomb típusát 'Standard', 'Newlook', vagy 'Egyéni' lehetőségek közül választhatod meg. Ha egyénire állítod, akkor külön-kiilön beállíthatod a megfogható rész és a háttér stílusát, színeit, ábráját.

Keret

A gördítősávok keretének stílusát és a körülöttük lévő üres helyet adhatod meg.



Elrendezés

Egy gördítősávhoz tartozik két nyíl gomb Itt állíthatod be, hogy e2ek a gombok a csúszkatest melyik oldalán, milyen elrendezésben legyenek.

Listák

Vezérlés

Beállíthatod a többes kijelölés - ha lehetséges a listában - módját (shiftelve kattintásra, vagy minden esetben), a lista frissítésének módját és a scrollozás finomságát (soronkent, illetve beállítható számú pixelenként)

Betűk

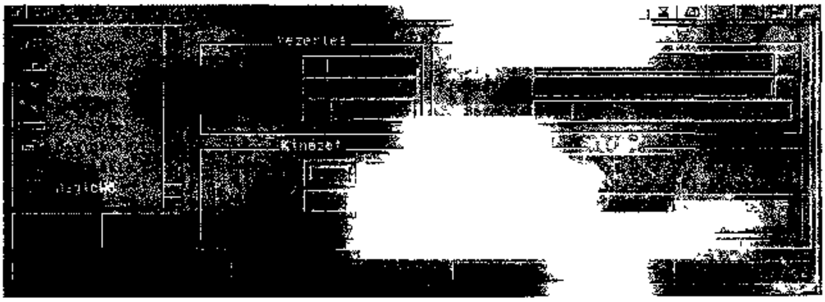
A lista tételeinek betűkészletét és méretét határozhatod meg. külön a normál és az állandó szélességű betűket használó listákra és megadhatod a sorok közti távolságot is.

Kinézet

A listák kereteit és háttereit állíthatod be, külön-külön az olvasható és a beviteli listákra.

Kurzor

A kurzor színe milyen legyen aktív, kiválasztott é< aktív *kv i*\ i^/'ott módban



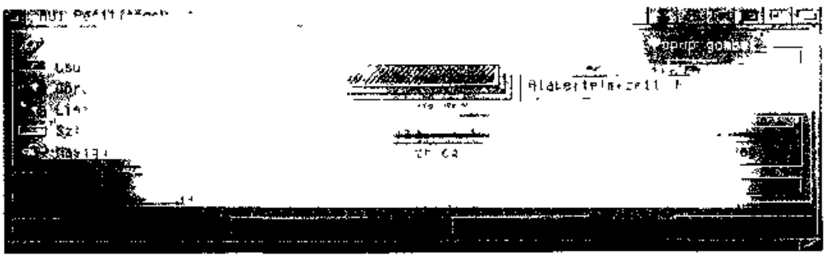
Sztringek

Sztring keret

A beviteli mezők kereteinek stílusa.

Speciális popup gombok

Egyes beviteli mezők után ún popup gombok vannak Ezekkel egy listát gördíthetsz le a választható lehetőségekkel (olyan, mintha egy írható ciklikus gomb lenne), vagy egy állománykiválasztót állomány vagy könyvtár módban nyit meg attól függően, hog> állományt, vagy kón)\tárat akar kiválasztatm veled Na ezeknek a gomboknak a kinézetét határozhatod itt meg



Inaktív sztring

Az olyan beviteli mezőt nevezzük inaktívnak, amelyikbe pillanatnyilag nem írhatsz. Ha belekattintasz, aktívvá válik és megjelenik benne a szöveges kurzor. Ezeknek a háttér- és szövegszínét állíthatod be itt.

Aktív sztring

Az aktív beviteli mezők - tehát amlyikben a kurzor van - háttér- és szövegszínét határozhatod meg.

Navigáció

Fogd és **vidd**

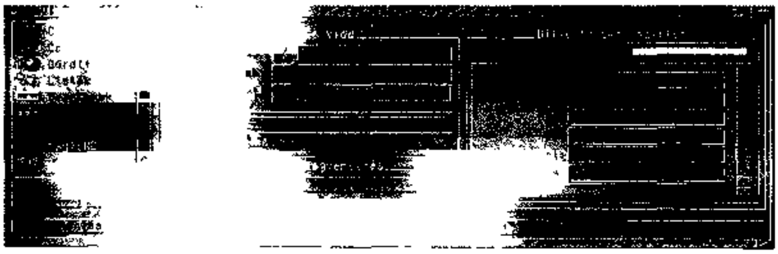
Ha egy objektumon használhatod a 'fogd és vidd' technikát, akkor itt állíthatod be, hogy milyen módon teheted (pl. bal, vagy középső egérgomb lenyomásakor és az egérmutató elmozdításakor). A beviteli mezőkbe a módosító billentyűt írhatod be. Alatta megadhatod, hogy hány pixelnyi egérmutató elmozdulás esetén vegye fel az objektumot. Azokat a helyeket, ahol ezek után leteheted, azt egy szaggatott kerettel is jelzi, ha fölé értél az egérmutatóval. Ha nem ilyen fölött engeded el, nincs hatása. Ezenkívül megadhatod, hogy a felvett objektum a mozgatáskor hogyan nézzen ki: szellemmel, vagy anélkül. .

Csoportkiegyenlítés

A csoportkiegyenlítés sebességét és fajtáját állíthatod be.

Billentyűzetvezérlés

Beállíthatod az aktív objektum körüli keret kirajzolásának színét (tudod, amikor a 'tab' billentyűt nyomogatva váltogatod az objektumokat), valamint beállíthatod az egyes történésekhez a hívógombokat. De erről már volt szó az elején.



Speciális

Szövegmezők

A szövegmezők keretstílusát és színét határozhatod meg

Állapot indikátor

Az állapot indikátor keretét állíthatod be.



Egységsziinbóluniok

Az ábrákon a rendszer különböző egységeinek a szimbólumait állíthatod be sorban: könyvtár, merevlemez, lemez, ram, kötet, hálózat, kijelölés.

Magnó **szimbólumok**

Mint fent, csak egy kazettás egységhez; lejátszás, szünet, állj, fel, le.

MagicWB

Semmi különös, csak egy kisregény a MagicWB-ről... Ne nyomd meg a gombot!

MUI Bővítések

A MUI - modulrendszeréből adódóan - könnyen bővíthető. Ezt sokan meg is tették, amikor egységes rutingyűjteményeket írtak hozzá, amelyeket - a dokumentációjuk alapos áttanulmányozása után - te is felhasználhatsz a programodhoz. Sőt, ha elegendő a felkészültséged, magad is írhatsz ilyeneket (sajnos olyanok is írnak MUI rutingyűjteményeket (library-kat), akiknek ez hiányzik, felrakod a programjukat örömmel, aztán meg szidod a MUI-t, hogy állandóan fagy)...

Ha a rendszeredbe MUI-s alkalmazásokat installálsz, figyelj oda, mert egyes igénytelenül megírt install-szkriptek előszeretettel cserélik le a nehezen beszerzett vadiúj MUI library-jaidat alacsonyabb verziószámúakra, aztán a többi program követelni fogja tőled őket. A legegyszerűbb, ha installálás előtt leellenőrzöd a verzióadatokat (lásd AmigaDOS Version parancs), és ha alacsonyabbat találsz, mint a neked meglévő, akkor 'Novice' módban indítod az installer szkriptet (lásd az Installer nyelv kézikönyvét).

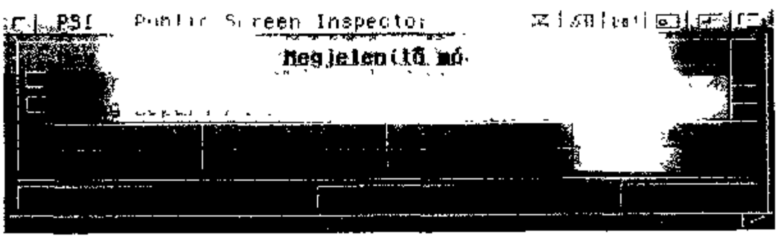
Csak a felsorolás kedvéért pár MUI bővítés: Textfield, term, nlistviews, texteditor, toolbar, textinput, busy, textview, betterstring, listtree stb. De ezekről majd a következő könyvben...

A nyilvános képernyő manager

A MUI nyilvános képernyő felügyelőjével (magyarul: Public Screen Inspector, a továbbiakban PSI) készítheted el a majdan megnyitásra kerülő képernyő-paramétereinek beállításait, illetve a már létező nyilvános képernyők beállításait módosíthatod. A PSI-t futtathatod önállóan, de egyszerűbb a MUI beállító ablakából a Rendszer panel 'Inspektor hívás' gombjával, mivel akkor rögtön az alkalmazáshoz is rendelheted.

Gy.k.: A nyilvános képernyő (public screen) a képernyők egy speciális alfaja, velősen egy olyan képernyő, amelyen bármely program, vagy alkalmazás ablakot, kérdezőt, vagy figyelmeztetőt nyithat (használhat), ha ezt a képernyőt állítod be a kimenetének.

A program indulásakor kirak egy ablakot, melynek nagy részét elfoglalja egy lista, amelyben felsorolja a már előzőleg meghatározott nyilvános képernyőket. Az alatta lévő gombokkal egy új képernyőt adhatsz a listához, másolatot készíthetsz a kijelöltről, illetve törölheted, szerkesztheted a paramétereit, vagy megnyithatod, ha nyitva van bezárhatod és még oda is ugrathatod a PSI ablakát (hehe: innen már nem tudsz a WB-re visszaugrani, mivel az nincs a listában). Az ugrásnál - ha még nincs megnyitva a képernyő - természetesen meg is nyitja előtte



A PSI ablakának alján a szokásos kilépés gombok kaptak helyet:

Mentés

A módosítások elmentése lemezre.

Használ

A módosításokat nem menti el, de a továbbiakban használni fogja az újabb módosításig, mentésig, vagy resetig.

Mégsem

A változtatásokat elveti.

Természetesen a PSI-nek menüi is vannak:

Projekt

Megnyitás...

Egy már elmentett beállításokat tartalmazó állományt tölthetsz be, fölülírva a listában lévőket. Alapesetben az 'Envarc:mui' könyvtárban keresi.

Hozzáfűzés...

A jelenleg a képernyőlistában lévő képernyőkhöz hozzáfűzi a betöltött állományban lévőket

Mentés mint

A betöltöttől eltérő néven mentheted el a beállításokat. Pl., hogy legyen egy biztonsági másolatod róluk.

Névjegy...

A szokásos infók a készítőről, verzióról, fordítóról, arról, hogy hány képernyő van a listában - ha nem látnád -, valamint ha elfelejtetted volna, itt megnézheted a PSI ARexx portjának a nevét.

Kilépés

Egy negyedik mód a kilépésre. (Az ötödik az ablak bezáró gombja, a hatodik pedig az 'esc' billentyű...)

Szerkesztés

Utolsó mentett állás

Az utolsónak elmentett - a képernyőbeállításokat tartalmazó - állomány visszatöltése lemezről.

Visszaállítás

A **PSI** indításakori állapotok visszaállítása.

Beállítások

MUI...

Hát igen, a PSI is MUI-s program. Egy darabig számoltam; egy MUI-ból hány továbbit tudok indítani, de aztán letettem róla... (a MUI beállítójának elindítom a beállítóját, abból hívom a PSI-t, amelynek szintén van beállítója és így tovább)

A képernyők tulajdonságainak meghatározása

A **PSI** főablakában, ha a listában egy képernyőt kiválasztottál, akkor a tulajdonságait módosíthatod a 'Szerkeszt...' gombbal. Ezzel egyenértékű, ha kétszer kattintasz a sorában. Ha még egy képernyő sincs, akkor az 'Új' gombbal hozz létre egyet!

A képernyő szerkesztő ablakot jeleníti meg, amelynek fejlécében tudósít arról, melyiket módosíthatod: pl. 'Képernyő szerkesztés: CommScreen'. Az alatta lévő mezőben kiírja a képernyő fő paramétereit, mint: megjelenítési mód (pal/ntsc, egyelőre), felbontás (kis-, nagy-, szuper-nagyfelbontás), a méret és a bitplane-ek száma (széles x magas x bitplane formátumban). A bitplane-ek adják meg, hogy a lehetséges kb. 16 millióból hány színt használhatsz a képernyőn (pl. az alapesetben lehetséges maximum 8 bitplane esetén 256 színt).

Alatta ún regiszteiekbe s/ervezve három beállító panel kozott lapozhatsz a fülükre kattintva

Tulajdonságok

A beviteli mezőkbe beíihatod a nyilvános képernyő nevét (amire a későbbiek során hivatkozhatsz), a tételsorába kerülő szöveget, az alapértelmezett betűkészletet és annak méretét (ezt fogja használni, ha a MUI beállítóban nem adod meg valahol a karaktéi készletet), valamint a háttér mintáját alkotó állomány nevét **(IFF-ILBM** vagy valamelyik installált adattípus foimátumú lehet)

A beviteli mezők alatti gombokkal a képernyő par lellemző tulajdonságát adhatod meg

Automatikus gorgetés

Ha a képernyő nagjobb, mint a látható méret, az egérmutatót a szélének vezetve tovagordul

Nem megfogható

A képernjőt nem tudod a tételsoránál megfogva lehúzni Átkapcsolni tudod ezután is

Exkluzív

A képernyőt csak az azt megnyitó alkalmazás fogja tudni ezek után használni

Autó bezárás

Ha a képernyőn futó alkalmazás utolsó ablakát bezárod, a képernyő is automatikusan becsukódik

Interleaved

A bitplane-ek memónafoglalása folytatólagos lesz

Hátul nyílik

A képernyő a már megnyitottak mogott fog njílni (tehát NEM melltaitóról van szó)

Rendszer alapértelmezett

Ez azt jelenti, hogy mindazon ablakok, kérdezők és figyelmezietők, amelyek a rendszer alapértelmezett képernyőjén szeietnének megnyílni, ezen a képernyőn fognak (ha ez nyitva van 111 nem az ablakok stb szeretnének megnyílni, hanem valamely alkalmazás nyitná meg azokat)

Bezáró gomb

A képern>ő bal felső sarkában lesz eg> bezáró gomb is (a leírtak a gombok kijelölt állapotára igazak)

Megjelenítés

A képern>ő megjelenítési paramétereinek beállításai Ha jól látom, lb ugyanazok a lehetőségek vannak, mint a WB 'Screenmode' preferencesében, de azért vegyük át még egyszer

A bal oldali listában sorolja fel a választható módokat és felbontásokat Ezek száma függ a monitor meghajtóktól is Alapban csak a három PAL felbontást (két módban, ez összesen hat) rakja ki

E mellett az infoablakban kiírja a kiválasztott felbontáshoz tartozó paramétereket úgymint látható, minimális és maximális méret pixelben a használható színek számát (színenként hány bit és összesen hány szín formában), valamint a függőleges és vízszintes képfrekvenciákat (Hz, KHz) Jobboldalt alul beállíthatod az ún overscan értékét (szöveges, grafikus, extrém és maximális), a képern>ő tényleges méietét, valamint a bitplane-ek szamát

Színek

Paletta

Meghatározhatod hog> mi legyen a paletta első és utolsó nég> színe (aha, itt szokta elállítani a WB-m színeit)

Rendszerszínek

A képernyőn megjelenő objektumok pár meghatározó színét állíthatod be, pl a szöveg, fényes oldal, árnyékos oldal összeállításának milyensége halárusa meg a 3D-a kinézetet

Bnnyi \eU vcAtva a MUI és a PS1 Yeítása (,\apozz')

AHI

Sajnos az Amiga hangja az első széria óta nem változott. Még mindig a szerencsétlen Paulának kell a hangképzést - és még pár dolgot - ellátnia, pedig az idő már eljárt fölötte. Vegyünk tehát hangkártyát, amelyen pl. modern DSP chip van? Igen ám, de akkor meg ugyanolyan problémákkal találkozhatsz, mint egy másik platformon, ahol tucatnyi szabványra fel kell készülnöd, ha azt akarod, hogy bármilyen hangkártyán ugyanúgy szóljanak ugyanazok a hangok...

Kellene tehát egy hardverfüggetlen, flexibilis és bővíthető audio alrendszer az Amigához. És - minő véletlen - van is ilyen: az AHI (Audio Hardware Interface). Az alkalmazást Martin Blom neve fémjelzi, aki immár több, mint 5 éve dolgozik rajta. (Úgy látszik, Linköpingben dúl az Amigás élet, mert Martin levélcíme is itteni, meg S. Boberg - az Lha készítője - is az ottani egyetemen tanult.) Ez az alkalmazás két különálló projekt, amely egymástól nem független, csak az egyik a felhasználóknak szól, a másik pedig a fejlesztőknek. A lényege, hogy a hangokat használó alkalmazásoknak nem szükséges minden hangképző eszközhöz külön-külön meghajtókat tartalmazniuk, csak egyet az AHI-hoz, az meg majd csak elintézi a dolgokat...

Jelen leírásban az AHI felhasználói részét tárgyalom, amelyet bárki szabadon letölthet például az Aminetről (ahiusr.lha, kb. 300k, v4.16, freeware). Ha mélyebben érdekel a fejlesztői rész, azt is letöltheted ugyanonnan... A csomag tartalmaz install szkriptet is, tehát nem ördöngösség az installálása. Mindazonáltal a helyes felrakásához nem árt csekély mérvű angoltudás és józan paraszti ész sem.

Az installálás menete

Az 'ahiusr.lha' állományt kicsomagolod egy tetszőleges könyvtárba. Az 'Install AHI' ikonon kettőt kattintva indíthatod el az install szkriptet, a mely a szabványos Commodore Installer meglétét feltételezi a 'C:' logikai készüléken. Ha esetleg a kívántnál alacsonyabb verziószámú az Installered, figyelmeztet, hogy ideje lecserélned, mert elavult (ez így lenne korrekt; néhány szkriptkészítő azonban ilyesmiről elfeledkezik)... Megkérdezi, hogy mely részeit rakja fel (rendszerállományok, beállító, audio kezelő, dokumentáció), rákérdez, hogy melyik grafikus felületű változatot kéred (BGUI, MUI), 4 vagy 8 színű ikonja legyen, aktiválódjon-e rendszerindításkor, milyen nyelven kommunikáljon (magyar - tudtommal - még nincs (na majd beszélek én Smith mesterrel)), milyen hangkeltő eszközhöz rakjon fel meghajtókat. Jópár hangkártyát felismer, ha ilyened nincs, a Paulát ajánlom. Ha olyan hangkártyád van, amelyhez nincs alapból meghajtója, a hangkártya gyártóját nyaggathatod. Megkérdi továbbá, hogy melyik processzorra optimalizált változatot rakja fel. Ha mindezekre válaszoltál, felpakolja a vinyódra a megfelelő részeit és vége is az installálásnak.

A következő stuffokat rakja az alábbi útvonalakra: C:AddAudioModes. Sys:Prefs/AHI. L:AHI-Handler, Locale:help/AHI.guide. Devs:AHI.device, Devs:AHI/ a konfigodhoz szükséges külön meghajtók. Devs:Audiomodes/ az audio módok leírása (kicsit hasonlít az OS datatype koncepciójára), amelyeket az audio mód-kiválasztóban jelöltél ki. Ha az installáció további technikai részleteire is kíváncsi vagy, tanulmányozd az installer nyelv magyar nyelvű kézikönyvét.

Miket is támogat az AHI

megnevezés	a használatához szükséges stuff
Aura	
Clarity	
Concerto	concerto.librarv
Delfina DSP & Lite	delfina.library (min v4.x)

DraCo Motion	
Maestro Pro	maestix libraij (min v40 10)
Melody MPEG	melodympeg device (min v 1 40)
Paula	alapból be van építve
Prelude	
Toccata	toccata hbrary (min vl2)
Wavetools	dad_audio device

A szükséges rekvizítumok újabb változatai a legtöbb esetben fellelhetők a készítők Web oldalam, ha véletlenül neked nincsenek meg (az útvonalak adottak ' hbrary' k a 'Libs ' be, ' device'-ok a 'Devs '-be, Paula meg az alaplapon)

Az AHI tehát a merevlemezeden van, most már nem kell mást csinálnod, mint beállítani, hogy helyesen és a kívánalmaid szerint működjön

Az AHI beállításai (preferences editor)

A beállító programot a 'Sys Prefs' könyvtárba másolja az installálás során, **AHI** néven Ezt indíthatod CLI-ből, vagy a WB felületéről

CLI indítás

íotmátum •

AHI [FROM <állomán>név>] [EDIT] [USE] [SAVÉ] [PUBSCREEN <njilv.képernjó>]

SaYAon.

FROM, EDIT/S, USE/S, PUBSCREEN/K

(Ugyenezeket a kulcsszavakat lehet használni az ikonja 'paraméterek' rovatában is)

Útvonal

Sys:prefs

EDIT

Ha a programot argumentumok nélkül, vágj csak az **EDIT** opciójával indítod akkor az **AHI** preferences editort jeleníti meg

FROM

Mint fent, csak egy előzőleg elmentett állományt is megnyit, amelyből beállításokat tolt be Ha útvonalat nem adsz meg, akkor a 'Sjs prefs/presets' útvonalat veszi aktuálisnak

USE

A kapcsoló típusú argumentum használatakor a FROM paraméterrel együtt megadott állomány beállításait fogja használni, de a beállítót nem n>itja meg

SAVÉ

Szinten nem nyitja meg a beállítót, csak a megadott nevű álloman>ba elmenti az aktuális **AHI** beállításokat

PUBSCREEN

Annak a képernyőnek a nevét adhatod meg, amelyen a beállító ablakát meg kívánod **nyitni** Egytbkúnt az alapbwállítású nyilvános képernyőn ez lehet pl a WB £ nyílik meg automatikusan

Az ikonos indításnál van még egy argumentum

CREATEICONS = < yes | no >

A beállítások elmentésekor készítsen e ikont az állománynak, vagy sem

• Pé\da:

AHI Prefs/Presets/AHI.Delfina USE

Betölti és használja a - már létező - AHI.Delfina állományban lévő beállításokat. Ha a rendszert újraindítod, a legutoljára tárolt beállításokat fogja használni.

Megjegyzés

Az AHI preferences editornak az installálásnál beállítottól függően szüksége van a '[libs:]bgui.library' minimum 41-es (az archívum tartalmazza), vagy a **MUI** 3.8-as verziójára. (A MUI-t lásd a leírásánál, a BGUI pedig szintén egy grafikus felület • készítő és megjelenítő segédlet, amit Ian J. Einman készített fölös ráérő idejében.)

A beállító kezelése menükkel és az ablakban lévő elemek állításával, kijelölésével lehetséges...

Az AHI preferences editor menüi

Project menü

Open...

Betölthetsz egy beállításokat tartalmazó állományt egy szabványos állománykiválasztón keresztül.

Saveas...

A jelenleg érvényes beállításokat mentheted el a betöltöttől eltérő - vagy azzal megegyező - néven.

Mindkét esetben a 'Sys:Prefs/Presets' könyvtárat kínálja fel az állományműveletekre.

About...

A szokásos névjegy...

Quit

Kilépés anélkül, hogy a módosításokat elmentené vagy érvénybe léptetné.

Edit menü

Reset to default

Visszaállítja a beállításokat alapra.

Last saved

Visszaállítja a beállításokat az utolsónak elmentett állományból.

Restore

Visszaállítja a beállításokat, ahogy azok a beállító hívásakor voltak.

Settings menü

Create icons?

Kiválasztása után az elmentett állományokhoz ikont is rendel, amely a WB felületén is mutatja az állományt. Az alkalmazás mezőt is kitölti, tehát a beállítások aktiválásához csak duplán kell kattintanod rajta.

Help menü

Help...

Betölti a beállító helpjét. (nálam ez valamiért nem működik...)

AHI User's **Guide...**

A programcsomaghoz tartozik egy 'ahi.guide' állomány is, amely az alkalmazás leírását tartalmazza AmigaGuide formátumban. Na ezt jeleníti meg.

Concept index...

Szintén az ahi.guide-t tölti be, de az 'index' fejezeténél jeleníti meg.

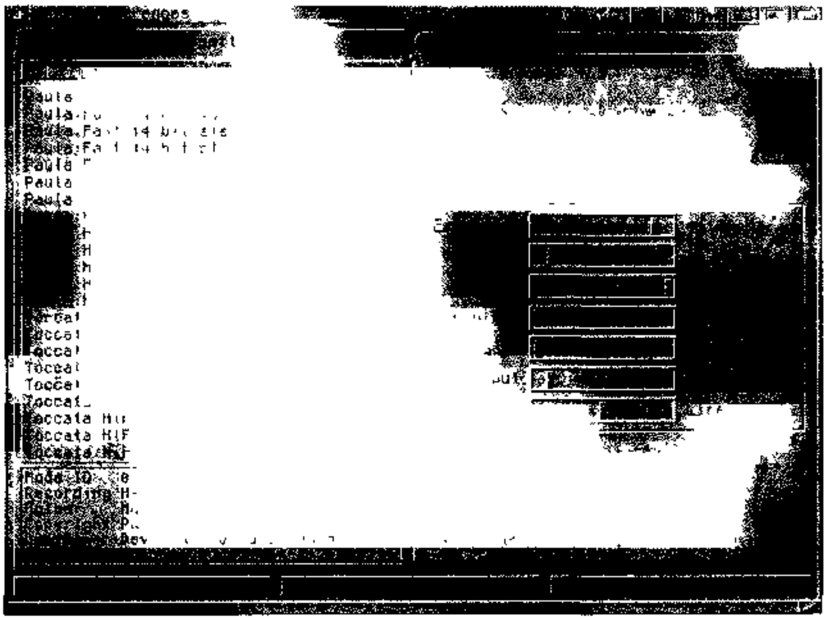
Az AHI preferences editor ablaka

A beállító ablakán két lap található amelyek közül a •fülükre' kattintva tudsz választani:

Mode settings

Advanced settings

'Mode settings' lap



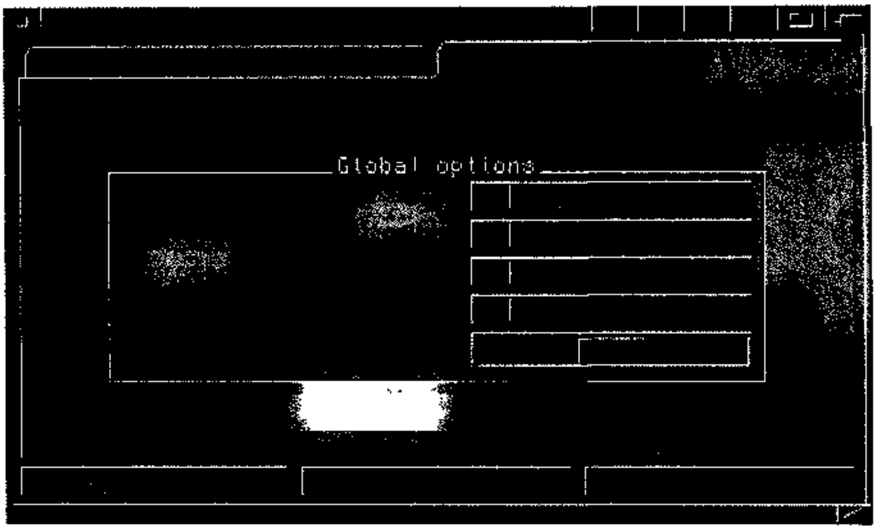
A 'Music unit', ill. 'Music n' ciklikus gomb határozza meg az alapbeállítású audio módokat, ezt alacsonyszintű programoknál 'Music unit'-ra kapcsolod (más programoknál 'Unit n' állásba). így nincs szükség alacsonyszintű elérésre, mint például az 'AUDIO:' készülék, hangminta lejátszó stb.

A hanghardvert alacsony szinten kezelő programok általában kitesznek egy 'audio-mód kérdezőt', amelynél - ha a ciklikus gombot 'Music unit'-ra kapcsoltad - egyszerűen a 'Default audio mode' - opciót kell beállítanod, hogy az AHI beállításait használja Ekkor a lap másik oldalán beállíthatod a keverő és felvételi frekvenciát, a hangerőt, a halkítást és a kimenet portját. Most nem állíthatod be, hogy hány hangcsatornát használjon, rá kell bíznod a programra.

A ciklikus gomb 'Unit n' állásba kapcsolásakor csak a frekvenciát állíthatod, viszont itt meghatározhatod, hány csatornán szóljon a hang.

A gomb alatti kiválasztó lista tartalmát befolyásolja a hangkeltő eszközöd típusa - amit az installálás során beállítottál -, egyébként a rendelkezésre álló audio kimenetek típusát sorolja fel. Végül ezalatt néhány jellemző információt sorol fel

'Advanced settings' lap



A beállító második lapján található néhány opció, amit csak akkor állíts el, ha tökéletesen biztos vagy benne, hogy tudod, mit csinálsz!

Debug levél

Ha nem 'None'-ra állítod, az **AHI** a soros portra küldi az ún. debug információkat.

Echo

Lassú processzornál (68040 alatt) túl sok processzor időt foglal le, tedd 'Disabled' állásba. Gyors procinál az ellenkező véglet: mehet a 'Fást'.

Surround on 'Fást' modes

Az engedélyezésével egy szorzótáblát használ minden 'surround' hangnál.

Master volume

Ha az **AHI** kimenetét túl magasra állítod, könnyen torzulhatnak a hangok. Ha a kapcsolót 'With clipping' állásba rakod, mérséklődhet a torzulás, de cserébe 128kB-tal több memóriát használ.

CPU usage **limit**

Beállíthatod, hogy maximálisan hány százaléknyi processzoridőt foglalhat el. Ha pl. akadozik az egémutató mozgatása zenelejátszás közben, akkor vedd lejjebb. Viszont gyengébb processzoroknál meg lehet, hogy kevés lesz.

AddAudioModes

Egy CLI-ből indítható program, amellyel az audio módok listáját készítheted el vagy törölheted. Az AHI az audio módok definícióit a 'Devs:Audiomodes' könyvtárban tárolja. Rendszerint nincs szükség e program futtatására, mert az 'ahi.device' automatikusan beolvassa az audio módok leírásait, amikor először használod.

Formátum

AddAudioModes [FILES < állomány|minta >] [QUIET] [REFRESH] [REMOVE] [DBLSCAN]

SaYAon

FILES/M,QUIET/S,REFRESH/S,REMOVE/S,DBLSCAN/S

Útvonal

C:

FILES

Egy állományt vagy helyettesítő mintát kell megadnod, amelyben mód leírások vannak.

QUIET

Lopakodó üzemmódba kapcsol, azaz nem kapod meg a kimeneti üzeneteket és a hibákról sem fogsz értesülni.

REFRESH

Ha megadod, átnézi a 'DevstAudiomodes' könyvtárat és a benne talált audio mód leíró állományokat hozzáfűzi a jelenleg aktuális audio mód listához.

REMOVE

Eltávolítja a jelenleg érvényes audio módok listáját a memóriából.

DBLSCAN

Az Amiga nem tud lejátszani 28kHz-nél magasabb frekvenciájú mintákat, ha nincs megnyitva egy DBLScan képernyő. Az opciót használva megnyit egy DBLScan képernyőt, aztán rögtön be is zárja. Ehhez természetesen kell a 'DevsrMonitors' könyvtárban egy megfelelő monitormeghajtó.

AHI-Handler

Az AHI-Handler egy I/O kezelő, amelyet hangok lejátszására és felvételére használhat az AHI. Az AHI-Handler a rendszerhez illeszti (mountolja) az AUDIO: eszközt; vagy a rendszer indításakor, vagy később egy kettős kattintással az ikonon, vagy CLI ablakból a következő parnccsal: 'Mount AUDIO:' (a Mount parancsot lásd az AmigaDOS leírásánál).

Az eszközmeghajtó állományban a következő sorok vannak:

```
Handler        = L:AHI-Handler
Stacksize      = 4096
Priority       = 5
GlobVec        = -1
```

Amikor az AUDIO: eszköz 'mountolva' van, akkor olvasni tudod felvételnél és írni lejátszásnál. Valahogy így adhatsz neki paramétereket:

"AUDIO:PRIORITY=1 VOLUME=50"

A fenti sor idézőjelek nélkül így néz ki:

AUDIO:PRIORITY/1/VOLUME/50

A. paraméterezés sablonja olvasáskor

B=BITS/K/N,C = CHANNELS/K/N,F=FREQUENCY/K/N,T = TYPE/K,L = LENGTH/K/N, S = SECONnS/K/N,BUF^ BUFFER/K /N,UNIT7K/N

íráskor:

B = BITS/K/N,C = CHANNELS/K/N,F=FREQUENCY/K/N,T = TYPE/K,V=VOLUME/K/N, P = POSITION/K/N,PRI = PRIORIT Y/K/N,L = LENGTH /K/N, S = SECONDS/K/N, BUF=BUFFER/K/N,UNIT/K/N

BITS
8. 16, vagy 32 lehet.
CHANNELS
1 esetén mono. 2 esetén sztereo beállítás.
FREQUENCY
Herzben megadva.
TYPE
SIGNED. AIFF vagy AIFC lehet.
VOLUME
0 a csönd, 100 a leghangosabb.
POSITION
-100 bal, 0 közép, 100 jobb.
PRIORITY
-128-tól 127-ig.
LENGHT
Hány bájt hosszan írjon vagy olvasson.
SECONDS
Hány mp hosszan írjon vagy olvasson.
BUFFER
A puffer mérete bájtban.
UNIT
Az ahi.device egységszáma.

Ha valamelyik paramétert kihagyod, akkor sincs gond, mert az alapbeállításokat fogja használni.

Alapbeállítások
o\vasásná\:
BITS = 8, CHANNELS = 1, FREQUENCY = 8000, TYPE=SIGNED, LENGTH= <nagyonsok>, BUFFER=32768, UNIT'=0.
írásná\:
BITS = 8, CHANNELS = 1, FREQUENCY = 8000@, TYPE =< nincs >, VOLUME = 100, POSITION = 0, PRIORITY=0, LENGTH= < nagyonsok >. BUFFER=32768, UNIT=0.

Ha a 'TYPE' paramétert nem definiálod, akkor az alapbeállítás azonosítatlan bemenő adatoknál IFF-AIFF vagy IFF-AIFC formátumúaknak veszi Ekkor a BITS. CHANNEL, FREQUENCY és LENGTH paramátereket is az állományból veszi.

Példák

Copy zene.aiff AUDIO:
lejátssza a 'zene.aifp nevű állományt.
copy AUDIO:SECONDS/10/TYPE/AIFC/B/16/F/44100/C/2 sample.AIFC
felvesz 10 mp-et az eszközről a "sample.aifc' állományból nem tömörített IFF-AIFC formátumban, 16 bit sztereo 44.1 KHz módban.

Az audio módok leírása

A 'Devs Audiomodes' könyvtárban vannak azok az állományok, amelyek az egyes audio módok leírásait tartalmazzák Ezeket az **AHI** az első indításakor automatikusan átnézi és hozzáadja egy belső adatbázishoz, hogy az audio mód kérdezőben kiválaszthasd a neked szimpatikusát

A következő módoknak kell elérhetőnek lenni:

Mono

Mono kimenet, minden hang középen szól és surround hang nem lehetséges

Stereo

Sztereo kimenet, de egy kicsit sumák, mert például nem lehet a hangokat tetszés szerint bal-, vagy jobbszélre kényszeríteni Ez a mód egy kicsit erősebb CPU t követel, mint a mono

Stereo+ +

Szinte teljes ertekű sztereo kimenet, de még jobban használja a CPU-t

Fást mono

Fást stereo

Fást stereo + +

A gyors módokban pár trükkel elén, hogy kevésbé terhelje le a CPU-t, mint az ugyanilyen, de nem g>ors módok (szorzotábla hasznalat, minőségcsokkentés, kevesebb hangerőszínt, stb) Viszont cserébe több memóriát hasznai

HiFi mono HiFi stereo HiFi stereo

A HiFi módokban erősebb keverő algoritmusokat használ, mint az elő'ő módokban, belül 32 bitet használva lineáris interpolációval Erősebb processzoi szükséges'

Digitális *fényképezők és az Amiga Camcontrol*

A címben említett készülékek egyre inkább divatba jönnek. A digitális fényképezők kétségtelen előnye, hogy megvételük után a büdös életben nem fogsz előhívásra vagy filmre költeni. A képeket ugyanis ilyen-olyan módon (flashcard, pcmcia kártya, sőt, mezei floppy) a gép eltárolja és onnét közvetlenül a számítógépre lehet másolni őket. A számítógépen az ipar természetesen pc-t ért, jó esetben MAC-et.

A költségeknél azért érdemes megemlíteni, hogy ezek a fényképezők (főleg a színes **LCD** kijelzősek) hajlamosak rengeteg elemet zabálni, és „érdekesmód" a tölthető elemekkel (amiket a szakma következetesen „akku"-ként emleget, meglehetősen komoly szókincs- és ízlésbeli hiányosságokról árulkodva) jóval kevesebb ideig működnek. Vigyázz tehát, nehogy az elemek költsége túllépje az előhíváson és a filmen megtakarított összeget. A digitális fényképezők további hátránya, hogy igen alacsony felbontást képesek produkálni. Az általam ismert legjobb fényképező is csak 1600xl280-as felbontásban tudott fotózni, ráadásul ennél a képméretnél már csak kilenc darab fért a gép tárolóegységébe (magyarán kilenc képenként le kellett tölteni róla a fotókat egy számítógépbe). További hátrány, hogy a képeket nem lehet elvinni a nagymamához, nem lehet albumba ragasztani, megtapogatni. Ki lehet ugyan nyomtatni őket, de az erre alkalmas célnyomtatók igen drágák, és a nyomtatási költségek is magasak. Az átlagos felbontás alapján pedig csak bélyegméretűre "nagyítva" adják a szokott minőséget. Számoljunk egy kicsit! Egy színes képet legalább 300 dpi-vel kell kinyomtatni, hogy élvezhető legyen (és akkor még igen óvatosan fogalmaztam). Egy átlagos fényképező 640x480-as képet produkál, ami ugye pontosan két hüvelyk széles lesz, ami Sí mértékegységben úgy öt centi. Egy 300 DPI-s kép pedig - persze ez nyomtatótól és papírtól is függ - meg sem közelíti a valódi fénykép minőségét.

A számítástechnikában persze megszokhattuk, hogy mire egy adat kijut a nyomdából, már rég elavul, ezért valószínű, hogy egy-két év múlva a felbontások és a fényképezők sokkal jobbak lesznek. Egyelőre azoknak ajánlom a digitális fényképezőket, akik számítógépes illusztrációkhoz, honlapokhoz (mondjuk egy ingatlanközvetítő cég homepage-éhez) használják.

Amigás szoftverek

Történt néhány próbálkozás amigás szoftverek terén is, ezek eredményét az Amineten, illetve egyes programok pluginjei között (pl. ArtEffect) találjátok.

A legjobb, legtöbb típust támogató program a német Vesalia kiadásában megjelent CamControl.

Egy ilyen szoftver voltaképp nem tud mást, mint a fényképezőn lévő képeket olvassa be a gépbe, esetleg letörli azokat. Mivel nincs sok értelme csupasz ablakokat mutogatni, amiket legfeljebb pár kapcsoló van némi felirattal, helytakarékossági okokból ezt a leírást nem nagyon illusztráljuk képekkel.
A Camcontrol jelenleg a következő fényképezőket támogatja (a lista folyamatosan bővül, vásárlás előtt érdemes megnézni az aktuális állapotot):

Casio	QV-10A, QV-100, 200, 300
Fuji	DS-7, DX-5, DX-7, DX-9
Kodak	DC-20, DC-25
Minolta	Dimage V
Mustek	VDC-200P
Olympus	C-420L, C-820L, C-1000L, C-1400L

A képek jpeg formátumban vannak a fénjképezőkben, beolvasás után ko/vetlenul használhatóak a 24 bites rajzprogramokban és a kiadványszerkesztőkben A 8 bites rajzpiogramokhoz esetleg előbb át kell konvertálni őket, ehhez millió program létezik (lehetséges például a ViewTeken keresztül)

A képeket egyenként vagy egyszerre letöltheted a merevlemezre, vagy közvetlenül a fényképezelől kinyomtathatod őket, vagy csak simán diavetítést tarthatsz

Ha áttekintést szeretnél a fényképezőn található fotókról, használj egy fotóalbum programot, például a PictureManagert vagy a Photoalbumot

Maga a CamControl egy programcsoport, a csoport egyes tagjai egy-egy fényképezőtípushoz használhatóak. A fényképezőkhoz tartozó programok

Előállító	program neve
Casio	QVControl
Fuji	DS7Control
Kodak	DCControl
Minolta	DlVControl
Mustek	VDCControl
Olympus	CamControl

A fent említett lehetőségeket nem lehet minden egyes fényképezővel kihasználni Az esetleges eltérésekre az egyes típusok leírásakor térek ki

Gépigény

3 0-ás vagy újabb operációs rendszer kell hozzá, merevlemez és körülbelül 10 MB RAM Kevesebb memória esetén lehet, hogy egyes szolgáltatásokat nem tudsz igénybe venni Ha nag} méretű képeket fotózol, vedd figyelembe, hogy azok is sok memóriát igényelnek Egy 1024x768 pixelből álló képhez kb 2,25MB memóriára lesz szükséged A kép feldolgozásához természetesen ennél sokkal többre lesz szükség (legalább a háromszorosára)

Néhány szó a fényképezőkről

Casio

A hozzátartozó szoftver a QV-10A és QV-100 típusokkal használható A különbség ezek kozott a Casio típusok kozott elsősorban a képek felbontásánál van A QV-IOA-nál a képek 320x240-es felbontásban készülnek (ezt hívják „normál mód"'-nak), a QV-100 és QV-300 pedig 640x480-ban fotóz („finom mód", vagyis nagyfelbontású képek)

Már a felvételkor tömörítésre kerülnek a képek (vagyis a helyfoglalásuk lelentősen csökken) és JPEG formátumban kerülnek elmentésre a kamera háttértároló|án A fotókat tehát pont úg> tárolja a fényképező, ahogy arra nekünk a számítógépen is szükségünk lesz, további konvertálásra (forgatás, méretváltoztatás) nincs szükség

A „normál mód" képei valójában 480x240 pixel méretűek, azonban a képpontok nem négyzetesek, az eredetihez képest elnyújtott képet adnak (az oldalak aránya nem helyes) Emiatt minden "normál ' fotót

a program automatikusan a megfelelő arányokra (négyzetes pixelek) konvertál. E konverzió beállítható a QVPrefs programban. A QV-10A fényképező esetében a 320x240-es méret bőven elég. ugyanis a gép nem képes nagyobb valódi felbontású képek létrehozására. A QV-100 és 300 esetén ez az érték 480x360 lehet (ez eredményezi a legjobb képminőséget).

A fényképező sajnos teljesen lebénul, miután az Amiga valamilyen műveletet végez vele (kultúrsokk?), ezért további használat előtt húzd ki a konnektorból és dugd be újra (mivel nem kapcsol ki magától).

Fuji

Hasonló módon tárol, mint a Casiok. Ahhoz, hogy az Amigával használhasd, állítsd „PC mode"-ba. A fényképezőn van egy forgókapcsoló, azzal lehet átállítani.

Minolta

A képek tárolása JPEG formátumban történik - más különleges tulajdonsága nincs.

Mustek

Szintén igaz rá az, amit a Casio bénulásáról írtam, itt is a kikapcsolást kell alkalmazni használat után. Érdemes emiatt egy tápegységet beszerezni hozzá, mivel az elemek (használj tölthetőeket!) eltávolítása meglehetősen nehézkes lenne.

Olympus

Ha C-820L vagy C-420L típusú fényképezőt használsz, az adatátvitel előtt nyisd ki az objektív-védőt.

A kezdetek

A fényképező csatlakoztatása az Amigához

A fényképezőkhöz mellékelt kábelt kell az Amigához csatlakoztatni. Mivel az egy 9 pólusú SUB-D csati, kell hozzás egy 25 pólusú átalakító. Ilyet bármelyik pc-s boltban kapsz fillérekért, illetve érdemes jobb sorsra érdemes pc-s ismerősöknél körülnézni, mert elég gyakran mellékelnek ilyet pc-s egerekhez. Mivel a legtöbb esetben pc-n nincs szükség rá az egér csatlakoztatásához, nyugodtan kérd el.

A Casio fényképezőknél az átalakító és a fényképező csatlakozója közé egy további adaptert kell illeszteni. Ezt az adaptert a program készítői ingyen elküldik neked, ha írsz a címükre (ami a gyári kézikönyben olvasható).

Ha van a gépeden valamilyen I/O kártya, nyugodtan használhatod annak soros portját is. Ezek a kártyák általában jóval gyorsabbak is, mint az alaplapon lévő serial port.

Telepítés

A csomagban kapott lemezen kattints az „Install" („Installieren" a német nyelvet preferálók esetében) ikonra. A telepítés során meg kell adnod, milyen típusú fényképeződ van. Ha a felsoroltak között nincs ott a te típusod, próbálj meg telepíteni minden programot, ami a géped gyártója által készített fényképezőhöz jó. Van rá esély, hogy legalább minimális szinten kompatibilisek egymással. Egyszerre akárhány típust telepíthetsz.

Ha nem az alaplapi serial.device-t kívánod munkára fogni, indítsd el a preferences programot. Ott köl l megadni a soros portot leemelő program nevát E^ alapállapotban nerial devica, az I/O kártyák dokumentációjában pedig megtalálod a megfelelő meghajtó nevét.

A telepítés eltávolítása

A telepítő programmal lehet Ehhez válassz legalább közepes felhasználói szintet, majd válaszd a „Telepítés eltávolítása" menüpontot Figjelj oda aira. hogy alapbeállításként a fotók az .Archive" alkon}vtárba kerülnek, és ilyenkor az is elveszik (a piogram letörli a telies könyvtárat alkom vtáiaival együtt)[1]

Az első lépések

Vegyünk egy lépésről-lépésre bemutatott példát, ameljben eg\, a fényképezőben lévő képet nézünk meg, hogy belejöjjünk a program kezelésébe Előszói is készíts néhány fotót' Utána kösd a fén>képezot az Amigához az előbb leírtak szerint majd kapcsold be a fén>képezőt, legvégül pedig az Amigát

Indítsd el a fén>képezodnek megfelelő programot (például a CamPhotoLab nevűt) Mivel nekünk a német változat áll rendelkezésünkre, annak parancsait idézem, remélem, azért az angol változat tulajdonosai is kiigazodnak rajta Válaszd tehát *A* ,.Foto aus kamera zeigen" - Egy fotó mutatása a fényképezőből) kapcsolót

Ha a fén> képező ki van kapcsolva, a program reklamálni fog Ilyenkor n>ugodtan bekapcsolhatod, és kattints a ,.Nochmal versuchen" (Újra próbál) kapcsolóra Ha erre megintcsak azt írja. hog> nem találja a fén> képezőt, annak két oka lehet

- ellenőrizd, hogy mindent oda kötöttél, ahová szükséges

- ha nem az alapértelmezett serial device-t használod (hanem valamilyen I/O káityáét). indítsd el a Camprefs programot és add meg a kártyát vezérlő eszköz nevét

Ha minden rendben, megjelenik a kiválasztóablak Válassz ki eg> képet számának megadásával Először a fényképezőből letöltődik eg> kis előzetes a képről Ha az . Ubersicht" (Áttekintés) kapcsolóra kattintasz, újabb ablak njíhk meg, ahol a fén>képezőben lévő képekről kapsz egy kis fotóalbumot Ezen könnyebben találod meg a számodra megfelelő képet

K MusteV íén\képez6VLné\ ("VDCConlroV") nemtapsz e\5zeVest

Miután kiválaszottad a fotót, kattints rá, majd az OK-ra A kép letöltődik a számítógépre, majd a program megjeleníti A program további funkcióna később még visszatérek

A szoftver

A beállító programok

Már említettük őket (CamPrefs, DCPrets, QVPrefs stb - fén>képezoje válogatja), feladatuk a csatlakozás alapján a megfelelő kezelőprogram kiválasztása

Az előugró ablakban a következőket állíthatod be

Device (eszköz)

Ha mezei Amigád van, szinte biztos hogy a serial device lesz a meghaitóprogramod Ez kezeli ug>ams az Amigák beépített soros portját Ha pedig ol>an guru vag> hog> több soros portot használsz, akkor biztosan tudod, hogyan hívják az őket kezelő eszközmeghajtó programokat

Einheit (egjség)

Ha olyan I/O bővítőkártyád van, amelyen egyszerre több soros port található, azok kapnak *egy* egységszámot is Mivel ez is az adott káit>ától függ. eidemes annak dokumentációjában utánanézni

Geschwindigkeit (sebesség)

A fényképező és a gép közötti adatátvitel sebességét állíthatod itt be Ha az „öreg" senal device-os csatlakozót használod, csak alacsonyabb értéket állíthatsz be Mivel a sebesség a gép szinte minden paraméterétől függ (processzor, memória, képern>őmód, színmélység stb), ezért nem tudunk altalános érvényű adattal szolgálni A legbiztosabb módszer, ha a maximális sebességet adod meg. és ha hibák jelentkeznek, lassan, fokozatosan lejjebb és lejjebb veszed a sebességet egészen addig, amíg az adatátvitel hibamentes nem lesz

A. Mmolta Thmage V ïényVépező csaY. egyetlen, adott adatátviteli sebességgel képes lommuniaki (3&400 Baud) 'Emiatt a DTVPteís-ben értelmét vesztette ez a tapcsoló, nem is módosíthatod

A képernyő

Ez a program nyit meg kívánságra eg> saját képernyőt a programoknak Ehhez ki kell pipálnod az „eigener Bildschirm[7]" (saját képernyő) kapcsolót Alatta az Anzeigemodus (Megjelenítés módja) segítségével választhatod ki a képernyő típusát Mivel a programok támogatják a CyberGraphX rendszert, ha lehetőség van rá, válassz egy olyan 16 vagy 24 bites képernyőt

A **„Schrift..."** (Betűtípus) a megnyitott képernyő alapértelmezett betűtípusát definiálja

A megnyitott képernyők publikusak, tehát más programok is használhatják őket Ehhez persze illik tudni a képernyő nevét

Gyártó	program neve	képernyő neve
Casio	QVControl	QVScreen
Fuji	DS7Control	DS7Screen
Kodak	DCControl	DCScreen
Minolta	DlVControl	DlVScreen
Mustek	VDCControl	VDCScreen
Olympus	CamControl	CamScreen

Fontos[1]

Ha nagyon nagy képernyőt és igen sok színt használsz, és ha mindezt a beépített soros port használata mellett teszed, előfordulhatnak adatátviteli problémák a fényképező és az Amiga kozott Ha ez előfordul nálad, használj egy legfeljebb 16 színű képernyőmódot

Pfade (Útvonalak)

Archiv (Archívum)

Alapértelmezésként ide menti el a fén> képezőről letöltött filmeket (tehát az összes képet egyszerre)

Fotós (Fotók)

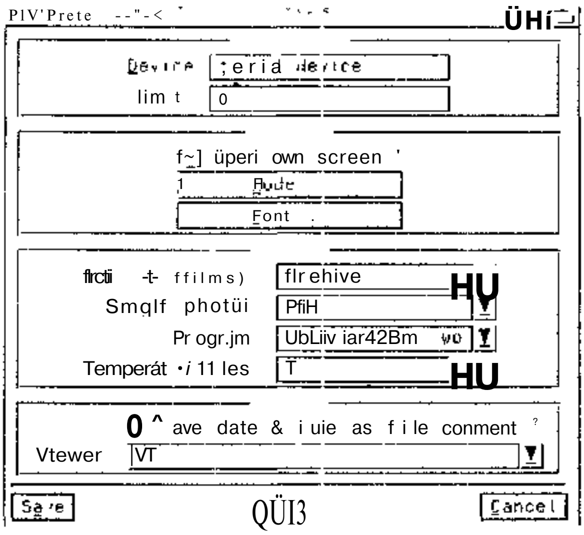
Ide menti el az eg> esével letöltött képeket

Programm

Az az útvonal, ahol maga a főprogram tartózkodik Csak akkor módosítsd, ha telepítés után máshová mozgattad a programot'

Kurzfristige Dateien (Átmeneti adatok)

Az a könyvtár, ahová olyan állományok kerülnek, amelyekre csak bizonyos műveletek elvégzéséhez van szükség A műveletek után azonnal torlésre kerülnek (tehát általában pár másodpercig vannak itt az alományok)



Hopp, könyvzártára csak megjött az angol változat...

Alapértelmezés a T: könyvtár, amit más programok is erre a célra használnak. Az Amiga induláskor ezt a könyvtárat a RAMban helyezi el, mivel az a leggyorsabb. Ha kevés a memóriád, akkor állítsd át itt az útvonalat egy másik könyvtárra (pl. Sys:T), vagy oldd meg a problémát globálisan és a Startup-sequence "Assign T: ram:T" sorát módosítsd "Assign T: sjs:T"'-re (előtte töröld ki a "Makedir ram:T" sort, mivel feleslegessé vált). A merevlemezedre csak akkor assign-olj T: t, ha nem FFS filesystemet használsz, ugyanis van rá esély, hogy a programok épp az átmeneti állományok írásakor fagyasztanak, és azt ugye az FFS nem szereti...

Sonstiges (Egyebek):

Aufnahmedatum und -zeit als Dateikommentar speichern? (A felvétel dátumát elmentsem az állomány kommentár mezőjébe?)

Ez az. opció csak az. Olympus, T?uji és MmoUa ícnyltépezőknáV működik.

A fényképezők minden fotóhoz megjegyzik a felvétel időpontját. Hogy ne veszítsd el ezt az információt, ezzel a kapcsolóval a képek kommentár mezőjébe írhatod. Ezt aztán a list paranccsal vagy a legtöbb állománykezelővel (Opus, FM stb) megjelenítheted. A Workbench Ikon információs ablakában is megnézheted (lásd WB leírás).

Auflösuug der Bilder im Normál Modus (A képek felbontása Normál mnódban):

Í.Z. csak a Caŝio fétryképez5kné\ váVaszxYvató.

A fényképező normál módban 480x240 képpontból álló fotókat készít. Itt állíthatod be, hogy letöltéskor a képeket konvertálja-e a program, és ha igen, akkor hogyan.

Anzeigeprogramm (A megmutatást végző **program):**

A fényképezőből letöltött képeket megmutató program nevét és elérési útvonalát adhatod meg. A VT ugyan szinte minden Amigán meg tudja mutatni őket, de a legtöbb komolyabb konfigurációval rendelkező gép tulajdonosa rég lecserélte. Ha grafikus kártyád van, javaslom a CyberWint vagy a Superview Productivity képnézegető modulját (utóbbiból van ppc-s is, előbbi pedig használni tudja a ppc-s datatype-okat).

A képkiválasztó ablak

Ez az ablak akkor jelenik meg, mikor egy vagy több képet kell kiválasztani a fényképezőn lévők

kozul Továbbá itt lehet a képek helyzetén változtatni

Fontos! \ Mustek fényVépezőknéY (VDCConttoV) nemAnVvet dőzetes kepéket VLetm

Legtöbbször rövid magyarázó szöveget olvashatsz az ablak felső részében, ami segít abban dönteni, hogy most épp mi a teendő Mikor megadod a fotó számát, a kis előzetes-ablakban megjelenik annak kicsinyített képe A „Lage"' (helyzet) kapcsolóval állíthatod be, hogy a fotó elforgatásra keruljon-e Ha egy adott képet keresel, az „Ubersicht" (Áttekintés) hatására újabb ablak n>íhk meg, benne az összes képből álló mozaikkal A mozaikban is rákattinthatsz egy képre, ha ki szeretnéd jelölni

Ha a te programmodulod egyszerre több kép kiválasztását is engedélyezi, az alsó két beviteli mezőben adhatod meg azt a tól-ig határt, ami a letöltendő képek sorozatát jelöli

Ha egy előzetest egyszer már megnéztél, azt a program elraktározza, tehát legközelebb nem kell újra letölteni Ha közben új fotókat készítettél, hívd le a „Miniatűrén aktualisieren"' (Előzetesek frissítése) menüpontot - ezzel újra letöltőd a kis képeket a fényképezőből Az előzetesek mérete fényképező-fuggő, tehát a program alól nem módosítható (at'lehetne ugyan méretezni őket, de az csak a minőség rovására történhetne)

Photolab

E program neve is változik fényképező típusonként, de csak kicsit, tehát könnyen felismerhető

A Photolab kínálja fel azokat a funkciókat, melyekkel a fotókat a fényképezőből a számítógépre lehet továbbítani A szokásos dupla kattintással indíthatod el a programot Ha nem indul (vagy bármilyen probléma adódik), vizsgáld meg a következőket

Győződj meg arról, hogy elindítottad-e a Rexxmast programot Ez normál esetben a Startup-sequence lefutása során megtörténik Ha mégsem, akkor a System könyvtárban a Photolab induláskor megkeresi és elindítja Ha neked - ki tudja, milyen okból - máshol van, indítsd el manuálisan

Nézd meg, hogy a beállító program (Prefs) helyes útvonalakat tartalmaz-e

Film auf Disk speichern (Film mentése lemezre)

A fényképező összes felvételét letölti az Amigára és elmenti a megadott könyvtárba A képkiválasztó ablakban lehetőséged nyílik arra, hog> egy kép helyzetét megváltoztasd Ezeket a képeket letöltés közben forgatja el a program, a lemezre már a kívánt irán>ban kerülnek Lehetőség van eg> bizonyos sorozat letöltésére is Érdemes minden filmhez egy újabb könyvtárat létrehozni (pl Archive/filmOl, Archive/filmO2 stb) Mikor megadod, a program úgyis rákérdez, hogy létrehozza-e (ha meg nincs olyan kon>vtár)

Ezután következik a képek letöltése Ha végzett a gép, a megadott könyvtárban ott lesznek a képek jpeg formátumban A képek neve helj én számuk szerepel

Foto auf Disk speichern (Kép mentése lemezre)

Egy képet tolthetsz le vele a fényképezőből és egy szabadon választott néven el is mentheted a lemezre Ha a megadott név végén „jpg" vágj „jpeg" szerepel, akkor értelemszerűen jpg formátumban menti el, ha viszont „íff vagy „ílbm" végződést adsz neki, 24 bites IFF képként menti el Ha más végződést talál a program, rákérdez a menteni kívánt kép formátumára

Foto aus Kamera zeigen (Egy fényképezőn lévő képet megmutat)

Ahogy a menüpont neve is sugallja, egy kiválasztott fényképet tekinthetsz meg a monitoron Válaszd ki a neked szimpatikus képét, mire a program letölti és megmutatja Ha egy képsorozatot választasz ki, akkor ezeket szépen egymás után mutatja meg A megmutatáshoz a már említett külső programot hívja segítségül a program

Foto aus Kamera druckeu (A fénjképezőn lévő kép kinyomtatása)

A fényképezőn lévő képet nyomtatja ki.

í,z a funkció csak aktot működik, Va a gépeden telepítetted a TuAioptmtet vagy a Studio csomagoü

A már szokásos módon kell kiválasztanod a képet vagy képsorozatot. Több fotó esetén a képeket szépen egymás után nyomtatja ki.

Foto aus Kamera löschen (Kép törlése a fényképezőn)

Ez a funkció nem működik a Kodak és Fuji fényképezőknél, ott közvetlenül a fényképezőn kell a törlést véghezvinni.

Egy képet vagy képsorozatot töröl a fényképezőből.

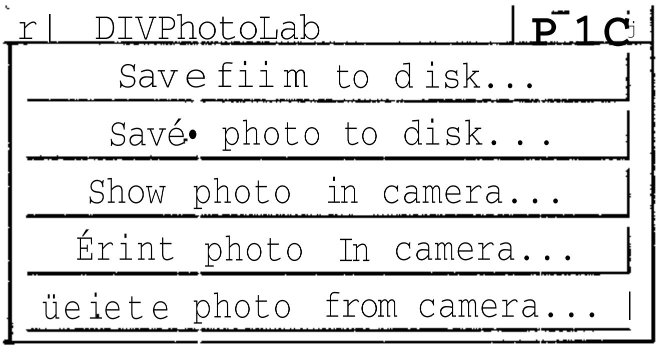


Bild auf Disk drehen (Lemezen lévő kép elforgatása)

(Pisk= >Büd dteAven... menüpont)

Ezzel utólag forgathatsz el egy fotót. Az állománykiválasztó ablakban kijelölöd a fotót. Ezután adhatod meg a forgatás irányát. Csak azokkal a képekkel teheted meg, melyeket ezzel a szoftverrel töltöttél le a merevlemezre és jpeg formátumban mentettél el.

További funkciók a Casio fényképezőkhöz

Bildgrölie auf Disk andern (Lemezen lévő kép méretének módosítása):

Ein Bild (Egy kép):

(D\sk= > Brtdgtöfte andera (,em B\\d)... menüpont)

Ezzel a funkcióvá! utólag állíthatod át a 480x240-es méretű képeket 320x240-esre vagy 480x360-asra. Először az állománykiválasztóban megadod a módosítani kívánt fotó nevét, majd IÍ kívánt képméretet. Csak olyan állományokkal dolgozik, melyek 480x240 vagy 240x480 pixel méretűek.

További funkciók a Kodak fényképezőkhöz

Kamera-status anzeigen (Fényképező állapotát megmutatja)

(¥Lameta= > Status... menüpont)

Megmutatja, hány fotót készítettél el, és hánynak maradt még hely a fényképezőn. Megmutatja továbbá a képek felbontását és azt, hogy az elem milyen állapotban van.

Ha DC-25-ös fényképezőt használsz, vedd figyelembe, hogy ennél a típusnál mindig "alacsony" felbontásról számol be a gép, az el nem fényképezett fotókat viszont mindig nagyfelbontásúnak veszi.

Auflösungsmodus ändern (Felbontás módosítása)

(Kamera = > KutVösvmg 'ándein... menüpont)

í.zt a funkciót csat a DC-20-as íényképezőnéA \iaszná\ hatod. E,nné\ a típusnál ugyanis a íénytópezőn nem áttfthatod be a felbontás mellékét, csakis a szoíWeten ltetesztü\.

Ezzel váltogathatod a fényképezőben a Standard és a Nagyfelbontású módot. A Standard 320x240 pixeles képeket, a Nagyfelbontású 493x373 pixeles képeket jelent a gyakorlatban. Megjelenik az aktuális mód. amit tetszés szerint változtathatsz.

Figyelj oda arra, hogy a felbontás módosításakor minden fotó elvész a fényképezőgépben!

További funkciók az Olympus fényképezőkhöz

Kamera-Status anzeigen (Fényképező állapotát megmutatja)

(Kameta= > Status... menüpont)

A fényképező elfényképezett és üres helyeinek számát mutatja meg, továbbá az elemek állapotát és a HighQuality módot (HQ-1 illetve HQ-2).

HQ-Modus andern (HQ mód megváltoztatása)

(Kameta= > HQ-Modus andetn menüpont)

Itt változtathatod meg a HQ módot. A HQ-1 módban a fotókat jobban tömöríti a gép (tehát rosszabb minőséget kapsz, de több fotó fér el a fényképezőben), a HQ-2-esben kevésbé tömörít (jobb, élesebb képek, nagyobb helyigény). Megjelenik az épp beállított, aktuális mód neve és lehet átkapcsolni a másikba.

LCD-HeUigkeit ändern (LCD fényerő állítása)

(Kamera= >LCD-He\\\gVe'it... menüpont)

A fényképezőn található LCD kijelző fényerejét állíthatod hét fokozatban (-3 a legsötétebb, +3 a legvilágosabb).

Memóriaigény

Ha a gép gyakran reklamál, hogy nincs elég szabad memória, a következőkkel orvosolhatod (persze a legegyszerűbb venni pár plusz mega ramot, a mai árak mellett ez nem lehetetlen):

- a képeket ne letöltés közben forgasd el (erre később bármely rajzprogram hajlandó lesz)
- inkább a jpeg formátumot használd mentéskor, ne az IFF-et
- ne használd a HQ módot
- a program használata előtt reseteld az Amigát, hogy az esetleg tördezett, lefoglalt memória felszabaduljon.
- lépj ki minden más programból

Együttműködés más programokkal

A Camcontrol teljeskörű Arexx támogatással rendelkezik. Ennek hála igen egyszerűen rá lehet venni arra, hogy más programokkal kommunikáljon, átadja nekik a letöltött képeket - a legtöbbször ehhez ki sem kell lépni az adott programból.

A csomaghoz mellékeltek néhány makrót, de egy átlagos ismeretekkel rendelkező amigás könnyedén **átírhatja vaiamelvtket, *hctey* kedvenc raj?-** va?y kánfelHrJfrn^ó programjával ;ₑ rrt.íL-x^ljSn *. CamControl.

Arexx scriptek használatakor figytsjj oda a következőkre:

- előtte el kell indítani a System könyvtárban lévő Rexxmast programot. (Nézz utána a Workbench leírásban!)
- olvasd el az adott rajzprogram leírásában, hogyan lehet arexx makrót futtatni alóla, milyen porton kommunikál stb.
- ha valamelyik makró mégsem működik, nézd meg, helyesen telepítetted-e az adott alkalmazást. Nézz bele a mellékelt arexx scriptbe, hogy milyen útvonalon keres bizonyos állományokat (a Ppaint például működik ugyan assign nélkül, de rendes telepítéskor mégis létrehoz egyet - lehet, hogy ez hiányzik a scriptednek).

Jelenleg a következő programokhoz találsz makrót a CamControl csomagban:

Photogenics2

Indítsd a Photogenics-et Shellből, hogy az arexx scripteket is le lehessen hívni.

Deluxe Pánt V

Personal Paint 7

Kattints jobb gombbal a kis korona-szerű ikonra az eszköztáron, és válaszd ki a makrót.

AD **Pro** 2.5

A Loader-ek között lesz a Camcontrollal működő makró.

PageStream 3.x

További arexx scriptek

Ezek a scriptek a program "Arexx" alkönyvtárában találhatók.

about.rexx

Megjeleníti a szokásos információs ablakot.

deletephoto. rexx

Letörli a kiválasztott képeket a fényképezőről.

printphoto.rexx

Egy vagy több képet nyomtat ki a Turboprint vagy a Studio segítségével.

quit.rexx

Kilép a programoból.

rotatefile.rexx

Elforgatja a képet 90, 180 vagy 270°**-kai.**

savefilm.rexx

Minden fotót lement a kiválasztott könyvtárba a merevlemezen.

Egy vagy több fotót lement a kiválasztott könyvtárba a merevlemezen.

showphoto.rexx

Egy vagy több fotót megmutat.

Ezeket a makrókat tanulmányozva (sima szövegállományok, bármilyen editorral megjeleníthető a tartalmuk) könnyen készíthetsz saját arexx programocskát.

Az Arexx parancsok

Maga a DivControl nem más, mint egy Arexx hőst, mely több parancsot ismer, melyekkel a fényképezőt lehet vezérelni, képeket letölteni és a felhasználói felületet felépíteni.

Az általános beállítások (a DivPrefs-ben) környezeti változóként kerülnek elmentésre.

A környezeti változók (megtalálod őket az "Env:DIVControl" alatt):

DEVICE

a soros eszköz

UNIT

az eszköz egységszáma

PATHARCHIVE

PATHPHOTOS

a filmek és fotók elérési útvonala

PATHMAIN

fontos ahhoz, hogy megtaláljuk a programot

TEMPDIR

SAVETIME

1: a fotózás időpontját elmenti a kommentár mezőbe

0: nem menti el

VIEWER

Külső program a képek megmutatásához

Az Arexx használata

Először is meg kell nyitni a fényképezőt az OPENCAMERA utasítással. Ezután jöhetnek azok a parancsok, melyek hozzányúlnak a fényképezőhöz. Miután befejezted a kommunikációt a fényképezővel, add ki a CLOSECAMERA utasítást.

Képfeldolgozás

A forgatáshoz, átméretezéshez azok a parancsok használhatók, melyek tartalmazzák az „IMAGE" szócskát. Betölthetsz egy képet a LOADIMAGE-dzsel, aztán kiadhatod a SCALEIMAGE vagy ROTATEIMAGE utasítást, majd kimentheted a SAVEIMAGE utasítással.

Felhasználói felület

Egy közös kérdező van az állományok, a könyvtárak és a fotók kiválasztásához.

Az Arexx port neve „DIVControl'".

Az egyes utasítások működését, szintakszisát az említett példaszkriptekben tanulmányozhatod, illetve a parancsok részletes leírását megtalálod a program „ArexxDoc" könyvtárában.

GTDriver grafikus táblákhoz

Még manapság is feltűnést kelt, ha valaki nem egérrel dolgozik számítógépén Hiába léteznek évek óta trackballok, érintőképernyők, tényceruzák, a számítógépesek 99%-a ragaszkodik az egérhez Valószínűleg az egér a leghatékonyabb/legkényelmesebb beviteli eszköz, amit valaha számítógéphez használtak Manapság kezd divatba jönni ,,a" hangfelismerő számítógép, de próbáljon csak valaki napi tíz órán át porolni a géppel Természetesen bizonjos esetekben igen |o találmán>nak tűnik (pl azok számára, akik valamilyen okból nem tudják használni kezüket), de - mint oly sok más mánián - ezen is látszik, hogy lelkes hívei nem gondolták végig az egészet

(Egyszerű példa Egér jobbgomb lenyom, Savé AS menüpont kiválaszt, '"pistike"' állomány mögé kattint, odaír egy "b" betű, enter kész - ez kb 2 másodperc Ug>anez hanggal felh "khm SZÁMÍTÓGÉP' - szünet - számítógép felvillan, jelezve, hogy készen áll felh "PROGRAM SZÖVEGSZERKESZTŐ MENÜ MENTÉS MÁSKÉNT VÉGE ' - szünet - számítógép megszólal "KÉ-REM-AZ-ÚJ-NE-VET" - szünet - felh "SZÁMÍTÓGÉP' ÚJ NÉV PISTIKE_B VÉGE" - szünet - szgép "DO-KU-MEN-TUM-EL-MENT-VE MINT PIS-TI-KE-A-LÁ-HÚ-ZÁS-BÉ" - szünet Viát, én nem vagyok meggyőzve)

Kellemes meglepetést okozott azonban, mikor megvettem életem első mágneses tábláját (Ma már úgy tűnik, a „tábla" szó honosodik meg nálunk, amiig} angol nyelvterületen Tablet-nek hívják) Mint minden, magára valamit is adó gigantomán amigás, én is a legnagyobb, kb A3-as méretű óriást választottam (mint később kiderült, talán feleslegesen) A ketyere kb 60 000 Ft-ba került, de rohamosan csökken a táblák ára és egy kisebb tábla ára ennek töredéke Mivel elsődleges szempont az Amiga-kompatibilitás volt, olyan táblát vettem, amihez létezik meghajtóprogram (Később kiderült, hogy meglepően sok típushoz van programunk)

Mielőtt ismertetném a GTDrivert, meg kell említenem, hogy az ArtEffect és a TVPaint saját tábla-támogatással rendelkezik - ha tehát ezeket a programokat használod csak. nem kell beszerezni a GTDrivert Persze a GTDriver unnerzáhs megoldás, vagjis mellette az egeret el is felejtheted - az összes programmal működni fog

A táblák a soros portra csatlakoznak Az enyémhez ráadásul adtak eg> adaptert is. amit az egér csatlakozója és az egér közé kellett rakni onnét szerzett ugyanis magának áramot a tábla A beviteli eszközök táblánként eltérőek, eg> ceruza alakú beviteli eszköz általában mindegjikhez iái A ,ceruza" vége egy kapcsoló mel) a táblán ,rajzolva" benyomódik, akárcsak az egér bal gombja A ceruza szárán szokott lenni további két gomb, mel>ek a jobb és a középső gombot helyettesítik, illetve találkoztam már radíros ceruzával is ahol az egyik gomb lenyomására rajzolás heljett torolni kezdett a szerszám

A másik elterjedt beviteli eszköz kicsit hasonlít az egérhez Egy gorgok nélküli kis nagjítórol van szó, ami kedvenc rágcsálónkhoz hasonlóan csúszkál a táblán, és célkeresztje segítségével milliméter pontos bevitelt tesz lehetővé Ezeken is több gomb szokott lenni, ha teljesen leálltái az egérről, de néha mégis szeretnél valami hasonlót, használd ezt

A táblák nagy előnye, hogy egy bizonyos távolságból is érzékelik a felettük kószáló beviteli eszközt, tehát akár ot centi magasan is hadonászhatsz velük Ha pedig távolról a tábla egy adott pontjához közelítesz, a pointer azonnal odaugrik Mivel eg> ceruzát lehel az ujjakkal is irányítani (nem kell hozzá az egész csukló), és mert a legtöbb ember az ujjaival finomabb munkára képes, mint a csuklójával, a ceruza messze hatékonyabb és gyorsabb munkál tesz lehetővé, mint az egér Egy rajzprogram használatakor pedig teljesen új távlatokat nyit Megtakaríthatod vele a skiccek fáradságos bescannelését, elég, ha a táblára fektetve „átrajzolod" a korvonalakat a ceruzával Nem kell hozzá

komoly programozói tudás, hogy a tábla egyes területeit makróként definiálva egy-két kattintással utasítások egész sorát add ki a gépnek.

A GTDriver egy általános meghatjóprogram, amivel a fent felsorolt előnyöket a Workbnechben, minden egyes programban, sőt a rendszerbarát j átékokban is kihasználhatod.

Lássuk, mely táblaszabávnyokat támogatja:

Summagraphics MM
Summagraphics Bitpadone
CalComp 2000
Cherry
TekTronix 4957
Wacom
és mely egereket:
Microsoft mouse
Mouse System mouse

Ha a táblád vagy egered legalább emulálni képes a fenti módok egyikét, máris vígan használhatod. A fentiek a legleterjedtebb típusok közül valók, ezért elég valószínű, hogy találsz köztük kedvedre valót.

Sajnos használat előtt meglehetősen sok paramétert kell beállítanod, de vigasztaljon a tudat, hogy ezen egyszer túlesve nem lesz többé ilyen feladatod.

A GTDriver kétféle üzemmódban működik. Az egyik a driver mód - ezt fogja a felhasználók 99%-a használni. Ez az egér-helyettesítő mód, ami úgy működik, ahogy azt feljebb írtam. A Server mód a programozók számára lehet érdekes, ilyenkor minden elképzelhető adatot megkapunk a tábláról.

A GTDriver támogatja a pszeudo-kapcsolókat. Ezek olyan téglalap alakú területek a táblán, amelyek egy billentyűzet-kombinációt helyettesítenek. Ha tehát erre a területre kattintasz a ceruzáddal, annak pontosan olyan hatása lesz, mintha kiválasztottál volna egy menüpontot. Ha tehát kedvenc rajzprogramod billentyűzet-kombinációit átdefiniálod a táblára, nyugodtan eltüntetheted az eszköztárat és a menüsávot is. A módszer kiválóan működik a Deluxe Paint, Personal Paint stb. programokkal. A táblákon általában egy felhajtható, átlátszó fólián lehet rajzolni. A fólia alá teheted (sőt, akár ragaszthatod) azt a sablont, ami mutatja, melyik területre milyen funkciót programoztál be. Nagyobb tábla esetén bőven van hely, hiszen rajzolni (a tábla kellően érzékeny) egy A5-ös terület is elég - a többi mehet a shortcut-oknak.

Sajnos a táblákról nem mondhatjuk el, hogy plágnpléjek lennének, használat előtt telepíteni ÉS konfigurálni is kell őket. Működés előtt szükségük van egy ún. init stringre, ami táblánként kicsit eltérő. Voltam olyan botor és énéikül próbálkoztam - a ceruza akkor rajzolt, amikor nem nyomtam a táblára, a jobb gomb volt a bal, a jobb gomb pedig sehol - hogy csak a kisebb bajokat említsem...

Gépigény

A GTDriver futtatásához O.S. V2.0 vagy nagyobb kell hozzá, memória csak alig pár kB. A döccenésmentes pointermozgáshoz kicsit gyorsabb processzort ajánlok, de már egy gyengébb 30-as is bőven elég (68020-assal is használható).

A hardver beállítása

A táblák elég sok belső paraméterrel rendelkeznek, melyeket megfelelően be kell állítani, mielőtt

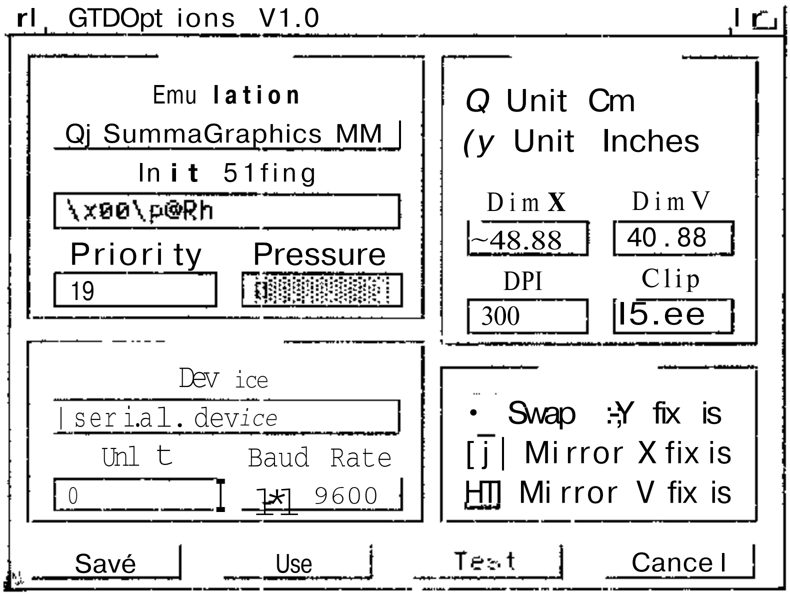
használhatnád őket.

Régebbi tábláknál ezeket kis kapcsolók segítségével tehetted meg. kicsit hasonlóan a merevlemezek jumperezéséhez. Vannak olyan táblák, melyek érzékelő felületén külön zónákat alakítottak ki, amik egyfajta menüként szolgálnak a tábla beállításaihoz. A leggyakoribb megoldás persze a vezérlő szoftver által küldött utasításokkal történő vezérlés.

Nézz utána a tábla leírásában, melyik módszert kell alkalmaznod. Ha a lábián rögzített menüpontok vannak, kell valahol lennie egy mentés (savé) területnek is. Ha a számítógépen futó program küldi a beállításokat, azt minden bekapcsolás után újra el kell juttatnod a táblára.

GTDOptions

A vezérlőprogram beállításait végző alkalmazás. Ez a program a beállításokat az ENVARC: (ENV:) könyvtárba menti el GTD.prefs néven. Mikor a GTDrivert elindítod (telepítéskor bekerül a WBStartupba, tehát minden gépindításnál aktiválódik), első dolga lesz ezt beolvasni. A GTDOptions grafikus felülete így néz ki:



A program grafikus felülete ellenére teljesen vezérelhető billentyűzetről is (a mezők közti ugrásokhoz használd a tabulátort).

Emulation

A tábla által küldött adatok formátuma. Ennek meg kell egyeznie a tábla által támogatott formátummal, különben nem fogod tudni használni.

Init string

Ez az egyik legfontosabb mező. Akkor kell használnod, ha a tábla támogatja a soros porton át történő beállításokat. A tábla belső paramétereit hivatott beállítani. Úgy is mondhatjuk, hogy ez a string a

hardvert konfigurálja, a többi kapcsoló pedig a meghajtó programot.

Ha például olyan táblát használsz, amely képes Summagraphics MM és Calcomp 2000 emulációra, itt kell beállítanod, hogy melyiket is használja. Ehhez a módhoz utána kell nézned a tábla kézikönyvében, hogy milyen parancsokat támogat - és hogy milyen a formátumuk. A parancsot hexadecimális módban is beadhatod, ehhez idézőjelbe kell tenni és x-et kell eléljelyezni (pl. "x09").

Amint azt a képen is olvashatjátok, egy Summagraphics (vagy kompatibilis) táblához (Kurta, SummaSketch) a következő init stringet javasoljuk:

x00p@Rh

A fontosabb parancsok a következők:

x00
Tábla reset

@
futtatás

Q
Maximális adatátviteli sebesség

R
Magas adatátviteli sebesség

T
Minimális adatátviteli sebesség

b
Az origót a bal felső sarokba

c
Az origót a bal alsó sarokba

d
100 dpi-s felbontás

e
200 dpi-s felbontás

f
10 dpmm-es felbontás

g
400 dpi-s felbontás

Ù
500 dpi-s felbontás

i
20 dpmm-es felbontás

j
1000 dpi-s felbontás (ehhez már olyan finom csukló- és ujjmozdulatok kellenek, ami tuti sikert jelent a hölgyeknél is...)

Példastringünk tehát reseteli a táblát, magas adatátviteli sebességet és 500 dpi-s felbontást állít be. A reset parancs után kis szünetet kell tartani, a7éYt kellett a "p" parancsot kiadnunk

Wacom táblák

A következő mit strmgeket javasoljuk az egjes típusokhoz
- Wacom A5
REx0DnpSRnASlnLA2nIT4nIClnSU0nASlnPH0n
- Wacom A5 pressure
REx0DnpSRnASlnLA2nIT4nIClnSU0nASlnPHln
- Wacom A4 +
REx0DnpSRnASlnLA2nIT4nIC0nSU0nASlnPH0nLA3n
- Wacom A4 + pressure
REx0DnpSRnASlnLA2nIT4nIC0nSU0nASlnPHlnLA3n
- Wacom A3
RExODnpSRnAS lnLA2nIT4nIC0nSU0nAS lnPH0nLA3n
- Wacom A3 pressure
RExODnpSRnAS lnLA2nIT4nIC0nSU0nAS lnPH 1 nLA3n
- Wacom A3 +
REx0DnpSRnASlnLA2nIT4nIC0nSU0nASlnPH0nLA3n
- Wacom A3 + pressure
REx0DnpSRjiASlnLA2nIT4nIC0nSU0nASlnPHlnLA3n

Egy igazi amigás persze ezeket a strmgeket fejből fújja .

Priority

A driver prioritása Minél magasabb, annál biztosabban, dóccenésmentesebben mozog maid a tábla által vezérelt pointer 5-os érték általában már elég, a **túl** magas érték mái a többi programot gátolja a normális működésben Mint látjátok, én 19-es értékkel használom

Pressure

Csak akkor van értelme, ha a tábla njomásérzéken) Ennek persze csak azoknál a progiamoknál van értelme, melyek szintén tudnak mit kezdeni a njomás erejével (a 24 bites rajzprogramok általában ilyenek) Egyelőre csak a Wacom táblánál támogatia a szoftver a n>omásérzéken>séget

Device és **Unit**

Mint mindig, most is meg kell adnunk hogj hová kötöttük a táblát Ez - ha nincs I/O kárt>a a gépedben - a serial device lesz, méghozzá a 0 unit

Baud

Az adatátvitel sebessége (soros port lévén Baudban megadva) 150 és 9600 kozott állíthatod, 30 as kártya meglétekor nyugodtan használd a lehető legmagasabb értéket /

Természetesen az itt megadott érték meg kell egyezzen a tábla beállításával

Dimension

A világnak ezen táján nyilván a cm nél maradunk, nem[9]

Dim X és **Dim** Y

Egy tábla egésze szállítja a ceruza koordinátáit - hacsak nem döntünk másképp. Te ennél kisebb területet is definiálhatsz, egyrészt azért, mert egy nagyon nagy táblánál kisebb terület is bőven elég (a teljes méretet akkor érdemes használni, ha egy aláfektetett rajzot kell bevinned a gépre), vagy a felszabadult területeken a már említett funkciókat kívánod használni. A legkisebb definiálható terület kb. 5x5 centis, ennél kisebbnek amúgy sincs túl sok értelme.

DPI

A tábla felbontása. Minél magasabb az érték, annál precízebb lesz a pointer mozgása. Fontos, hogy ez az érték megegyezzen a tábla lehetőségeivel.

Clip

A Clip mező adja meg az aktív terület széle és a kivágott terület határa közti távolságot. Ha **például** 1-et adsz meg, az XDim és YDim pedig 12-12, akkor a terület mérete 10x10 cm lesz. Próbálgasd, játssz az értékekkel, amíg meg nem érted, hogyan működik.

Mivel az **XDim** és YDim minimális értéke 2 hüvelyk, a Clip maximális értéke

$$\frac{\min(XDim,\ YDim) - 2\ \text{hüvelyk}}{2}$$

Ha ezt betartod, a Clip mérete legkevesebb két hüvelyk lesz.

Swap XY

Felcseréli az X és Y tengelyeket. Ha ezt kevered a Mirrorokal, a táblát akármilyen irányban be tudod forgatni. Erre akkor lehet szükség, ha a madzag vagy más miatt fejtetőre állítva vagy elforgatva szeretnéd a táblát használni.

Mirror X, Mirror Y

Tükrözi a mozgást a tengelyekre (tehát például mikor jobbra mozgatod a ceruzát, a pointer balra mozdul). Akkor is szükség lehet rá, ha az origót rosszul állítottad be.

A menü

A beállítóprogram rendelkezik néhány menüponttal.

Open

(jobb Amiga+o)

Betölthetsz egy alternatív beállításokat tartalmazó állományt. Ez fontos, ha egyes programokhoz más és más shortcutokat rendeltél (magyarul ha több programhoz alakítottál ki menüpont-területeket a táblán - ezek nyilvánvalóan nem férnek el végtelen számban a táblán).

Savé As

(jobb Amiga + a')

Más néven menti el a beállításokat.

About

A szokásos információk a programról.

Qmt

(jobb Artuga+qvagy ESC")

Ezt nem árulom el, aki beássa magát a szakuodalomba, előbb utóbb ki fogja derítem, mit jelent

Last Saved

(jobb Amiga+Y)

A legutóbb kimentett beállításokat tolti vissza (mert például teljesen elkutjultad őket)

A GTDriver indítása, leállítása

A legjobb ha egyszerűen a Workbenchból indítod dupla kattintással Ilyenkor az ENV GTD prefs-ben beállított paraméterekkel mdul Ha ilyet nem talál, az alapértelmezett értékekkel indul (ez gjakran hibás működést eredményez')

Ha beteszed a WBStartup fiókba, minden rendszerindításkor elindul

Indítás CLI-bffl

A program paraméterei a következők

EMUL = Emulation/K,Device/K,Unit/K/N,Baud/K/N,DPI/K/N,Metric/K, Xdim/K,Ydim/K,MX = MirrorX/S,MY = MirrorY/S,SwapXY/S,CLIP/K,Init/K, Pri/K/N,Pressure/K/N,ButDef/K,Verbose/S,HeIp/S

A legtöbb paramétert már tárgyaltuk a beállításoknál, a maradék paraméterek a következők

BUTDEF

Ezzel adhatod meg annak az állománynak a nevet ami a pszeudo kapcsolok definícióját tartalmazza

VERBOSE

Ha szerepel a füzérben ez a szó, az összes paraméter állapotát megjeleníti a Shell ablakban

HELP

Rövid útmutatót ad a paraméterekről

Több úton is kiléphetsz a programból nyomd le a Ctrl-c-t, vag> küldj break jelet a

break CLI process száma

paranccsal

Úgy is kiléphetsz belőle, hog> újia elindítod mire megkérdi, mit szeretnél (il>énkor válaszd a kilépést)

A pszeudo kapcsolók

Ezek azok a területek a táblán, melyekre kattintva a ceruzával bizonyos parancsokat hajthatsz végre az Amigán

Ezeknek a területeknek kívül kell esniük a Clip területen Minden kapcsolóhoz ket billentyűzet sorozat rendelhető Ha a ceruzát rányomod a kapcsoló területére, az első kombináció fut le, ha a ceruzán lévő gombot nyomod le (miközben a megfelelő terület felett vagy), akkor a második sorozat lép érvénybe

FONTOS[1]

Igaz, hogy a kapcsolók „csak" billentyűzet kombinációkat küldenek a gépnek, a Workbenchben van viszont egy program (az FKey), ami tetszőleges billentyűzet-kombináció len>omására akármit megtesz neked a gépen ablakot/képernyőt lapoz, arexx makrót futtat, programot indít el stb A két program

kombinálásával gyakorlatilag bármire képes lehetsz a táblával Nem kell hozza más mint eg> szép színes papír a tábla fóliája alá, melyre felrajzolod a területeket és a hozzájuk tartozó eseraén>eket Mivel a legtöbb progiam a „bal Amiga+o" kombinációt használja a megnyitás funkcióhoz, definiálhatsz eg> univerzális minden progiamra érvényes „Megnyit'" kapcsolót

A kapcsolók definíciója eg> sima ASCII állomány, amit a CED, GoldEd, ED stb programokkal vígan megírhatsz Érdemes az ilyen definíciókat tartalmazó állomány nevéhez odabiggyeszteni a , but" kiterjesztést, hogy később is rátalál)

Az állomány elején definiálni kell a mértékegységet, a clip terület koordinátáit, majd jöhetnek a kapcsoló definíciók

A pontosvessző utáni részt a program nem veszi figyelembe

Az első sor tehát így nézzen ki

Metric cm

vagy

Metric inches

Ezt kell követnie a Clip parancsnak Ha a rajzeszközt e területen belül mozgatod, a képernyőn a pointer követi a mozgást A kapcsolóknak e területen kívül kell lenniük Ha a GTDnvert egy kapcsoló-definíciós állománnyal indítod, az abban megadott Clip felülbírálja a GTDPrefs által megadott értékeket[1]

A Clip szintaxisa a következő

Clip ULC_x ULC_y LRC_x LRC_y

Az első kettő a bal felső sarok koordinátái, a másik kettő a jobb alsó saroké Ezek lehetnek negatív számok, sőt nulla is

• LássunV. nétány példát

Metric cm

Clip 0 0 0 0

A Clip a teljes aktív területet lefedi

Ha egy 12x12 hüvelykes tábla bal, felső és alsó szélén szeretnél egy félhuvelykes, a jobb szélén pedig egy két hüvelykes keretet, ahová a kapcsolókat illesztheted, kezdd így az állományt

Metric inches

Clip 0.5 0.5 10 11.5

Ez persze csak egy 12x12 hüvelykes táblához jó Ha oda szeretnéd adni az állományod valakinek, akinek nem ugyanekkora a táblája, a nagyobb kompatibilitás kedvéért haszáld a negatív számokat

Metric inches

Clip 0.5 0.5 -2 -0.5

Mindkét esetben ugyanakkorák lesznek a keret szélei, bár maga a Clip teiulet eltérő les? a tábla méretétől függően

Ha sikerült definiálni a clip területet (kár, hogy nem találtam jó szót rá), jöhetnek a kapcsolók A kapcsolót definiáló parancs formátuma

Button rectangle definition Selector [Qualifiers) key [Selector [QualifiersJ key]

rectangle definition

Két koordináta pár, amely a területet definiálja Akárcsak a Clip-nél, itt is alkalmazhatsz negatív értékeket

Selector

Értéke BO vagy Bl lehet Ha BO, akkor a ceruza hegyén, ha Bl, akkor a ceruza oldalán lévő kapcsolóra reagál

Qualifiers és Key

Ez az a billentyűzet-kombináció, amelyet a tábla a gépre küld (illetve a GTDriver program, de a megértés kedvéért hidd nyugodtan azt, hogy a tábla küldi...). A programokban a menüpontok mellett láthatod, milyen billentyűk lenyomásával lehet velük azonos hatást elérni - na azokat kell ide beírni. Mint mondtam, mást is definiálhatsz itt, például a bal Amiga+n-t is, amivel gombnyomásra az előtérbe hozhatod a Workbench képernyőjét, akármelyiken is tartózkodsz éppen.

A következő kulcsszavakat használhatod a módosító billentyűkhöz:

control	(CTRL)
lalt	(bal Alt)
ralt	(jobb Alt)
lcommand	(bal Amiga)
Rcommand	(jobb Amiga)
lshift	(bal Shift)
rshift	(jobb Shift)
numericpad	(egy gomb a numerikus billentyűzeten)

A key egy sima ASCII karaktert vár. Ha nem találod a billentyűzeteden a kívánt karaktert, beviheted hexadecimálisán is, ilyenkor írj elé egy "x"-et és tedd zárójelbe.

Bizonyos különleges karakterek helyébe beírhatod ezeket a kulcsszavakat is:

"BACKSPACE", "CURSOR_DOWN", "CURSOR_LEFT", "CURSOR_RIGHT", "CURSOR_UP","DEL", "ESC", "FI", "F2", "F3", "F4", "F5", "F6", "F7", "F8", "F9", "F10", "HELP","TAB".

Mint látod, nincs az a billentyűzet-kombináció, amit a táblára ne vezethetnél át. Sok értelme nincs, de mindenesetre csinálhatnál egy virtuális billentyűzetet is a táblára, amely a rendes billentyűvel párhuzamosan működik - csak kellő nagyságú Clip és türelem kell hozzá.

Ez az egyik legizgalmasabb, de legkevésbé érthető rész a programban. A jobb megértés kedvéért mellékelünk egy példát, amellyel a DPaint eszköztárát válthatod ki teljes mértékben (és a hozzá tartozó ábrát, amit kifénymásolva betehetsz a tábla fóliája alá).

Néhány **tipp**

Ha a pointer őrült módon mozog, győződj meg róla. hogy a tábla és a driver átviteli sebessége megegyezik.

Ha a pointer nem képes elérni a képernyő egyes részeit, nézd meg, hogy a driver és a tábla dpi-je azonos-e.

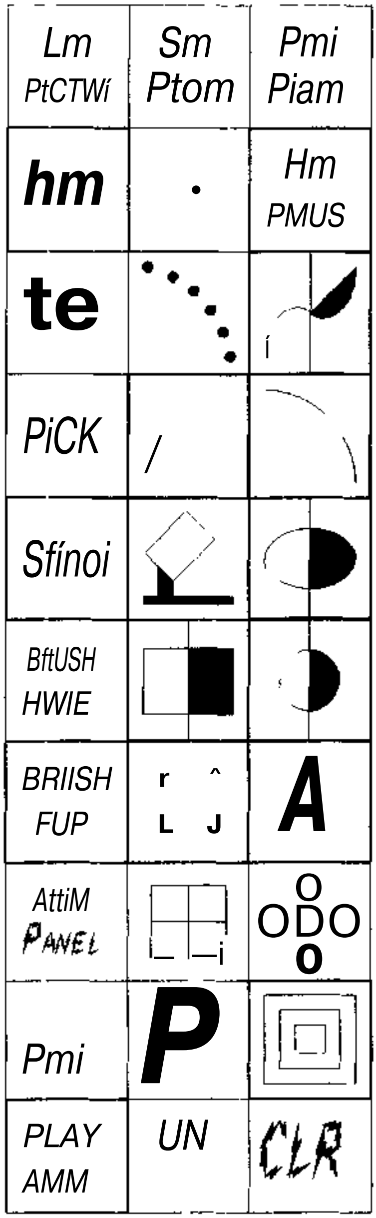
Ha a táblának csak egy kis része használható a pointer mozgatására, szintén a dpi-nek kell utánanézni, iletve állítsd át az XDim, YDim értékeit. Az is lehet, hogy a túl nagy Clip terület a ludas.

Ha a ceruza mozgását a pointer túl lassan követi, vedd alacsonyabbra a tábla mintavételezési sebességét. Ez nem a driver feladata, ezt a táblán lehet állítani - ha lehet...

Ha a pointei ugrálva nioü)g, akkor cincid fel az cl«5ző mondatban **említett sebességet. Az is lehet,** hogy más programok elveszik a szükséges processzoridőt a GTDrivertől. Ez esetben lépj ki belőlük, vagy - még jobb megoldás - emeld a program prioritását.

ÍV programot az KmVgás boltokban a táb\ákka\ együtt adják, egyébként peďig a szerzőktől \ebet beszerezni.

```
Metric CM  // Metric definition
Clip 0 0-60// Clip region definition
// First column o£ p-buttons
Button -6  0 -4  2  bO RCommand 1     // bO = Load Picture requester
Button -6  2 -4  4  bO P              // bO = Palette Mixer
                    bl P              // bl = Arrange Palette requester
Button -6  4 -4  6  bO Control r      II bO = Rangé requester
Button -6  6 -4  8  bO r              II bO = Pick color
Button -6  8 -4 10  bO v              II bO = Stencil on-off
                    bl ~              II bl = Stencil make
Button -6 10 -4 12  bO LAlt z         II bO = Place brush handle
Button -6 12 -4 14  bO x              II bO = Brush flip horizontal
                    bl y              II bl = Brush flip verticai
Button -6 14 -4 16  bO LAlt a         II bO = Anim Control Panel on-off
Button -6 16 -4 18  bO LShift RAW \x37 /'/ bO = Move Requester
Button -6 18 -4 20  bO 4            // bO = Play animation continuously
                    bl 6      // bl = Play animation in ping-pong mode
// Second columr1 Of p-buttons
Button -4  0 -2  2  bO RCommand s     // bO = Savé Picture requester
Button -4  2 -2  4  bO Help           II bO = Selects Freehand tool and
single pixel brush
Button -4  4 -2  6  bO s              II bO = Sketch button
Button -4  6 -2  8  bO v              II bO = Vector button
                    bl V              II bl = Spacing requester
Button -4  8 -2 10  bO f              II bO = Fill button
                    bl F              II bl = Fill Type requester
Button -4 10 -3 12  bO r              II bO = Unfilled Rectangle button
                    bl F              II bl = Fill Type requester
Button -3 10 -2 12  bO R              II bO = Filled Rectangle button
                    bl F              II bl = Fill Type requester
Button -4 12 -2 14  bO b              II bO = Brush selector button
                    bl B              II bl = Previous brush
Button -4 14 -2 16  bO g              II bO = Grid Switch button
Button -4 16 -2 18  bO RAW \x37       II bO = Magnify button
Button -4 18 -2 20  bO u              II bO = Undo button
// Third column Of p-buttons
Button -2  0  0  2  bO RCommand p     II bO = Print Picture requester
Button -2  2  0  4  bO F10            II bO = Toolbox & Menü Bar on/off
                    bl F9             II bl = Menü Bar on/off
Button -2  4 -1  6  bO d              II bO = Draw button
                    bl F              II bl = Fill Type requester
Button -1  4  0  6  bO D              II bO = Filled Draw button
                    bl F              II bl = Fill Type requester
Button -2  6  0  8  bO q              II bO = Curve button
                    bl V              II bl = Spacing requester
Button -2  8 -1 10  bO e              II bO = Ellipse button
                    bl F              II bl = Fill Type requester
Button -1  8  0 10  bO E              II bO = Filled Ellipse button
                    bl F              II bl = Fill Type requester
Button -2 10 -1 12  bO c              II bO = Circle button
                    bl F              II bl = Fill Type requester
Button -1 10  0 12  bO C              II bO = Filled Circle button
                    bl F              II bl = Fill Type requester
Button -2 12  0 14  bO t              II bO = Text button
                    bl T              II bl = Text requester
Button -2 14  0 16  bO /              II bO = Simmetry button
Button -2 16  0 18  bO LShift RAW \x39 /,1 bO = Increase magnification
                    bl LShift RAW \x38 /,l bl = Decrease magnification
Button -2 19  0 20  bO K              // bO - Clear
```



Az előző oldalon definiált DPaint eszköztár a tablet számára. Fénymásoláskor állítsd a nagyítás mértékét 125%-ra!

Scanquix

Az utóbbi időkben egyre több program jelenik meg Amigára, amellyel scannelm lehet (Betascan, Scantek, Photoscope btb) A legnagyobb tudású (és árú) progiam a Scanquix A könyv írásakor a legfrissebb változat a 4 0-ás volt A program megvásárlásával voltaképp nem egy scannelni tudó programot, hanem egy teljes rendszert kapsz Ez a főprogramon túl több hasznos kiegészítőt (Photocopy, Scantodisk) tartalmaz, valamint - és ez a lényeg az összes komolyabb grafikus alkalmazásba beépül Ezzel a más platformokon TWAIN néven elterjedt megoldást valósították meg a szerzők, természetesen annak lehetőségeit messze túlszárnyalva Mint látni fogjuk, Amigán a fogadó programnak nincs szüksége semmil>en előkészítésre (hála az Arexx-nek és a tisztességesen megírt moduloknak), ezért tényleg mindegjikhez használható PC n például - nem mintha a PC hivatkozási alap lehetne ehhez az szükséges, hogy az adott programba beépítsék a TWAIN támogatást, illetve kell hozzá egy plusz TWAIN meghajtóprogram az adott scannertípushoz

A leírás végén ismertetem az elterjedtebb grafikus programok és a Scanquix kapcsolatát

A Scanquix olyan szerepet tolt be, mint a nyomtatómeghajtók - minden program, ami képes nyomtatni, használni tud egy adott njomtatót, ha a rendszerben csúcsul a megfelelő driver Esetünkben ennek megfelelője, hogy a programokból közvetlenül tudsz scannelni - akárcsak nyomtatni Ha egy scannertípus meghajtóprogramja megjelenik Scanquix-hez, a legtöbb programod tud majd vele dolgozni[1] (Emlékeztek meg az ImageFx, ADPro meg a többi rajzprogram saját scannertámogatására? Hiába támogatta az egyik a scannered, attól még a másik nem tudott mit kezdeni vele)

A Scanquix néhány alapvető képmanipulációs képességgel íendelkezik ugjan, mégis érdemes a beolvasott képet egy másik célprogrammal feldolgozni (kivéve, ha a képekre úgy van szükséged, ahogy beolvastad őket - mondjuk egy családi fotóalbumként)

A rendszerkövetelmények

3 0-ás Kickstart es Workbench, merevlemez, legalább 6MB ram (ez tén>leg az alsó határ, csak kis képeknél javaslom) Legalább 640x256-os képernyőt kell megnyitnod hozzá, a truecolor (valós színeket mutató) módhoz CGFX szükséges Ha IOBhx kártyád van, akkor nem kell SCSI vezérlő, a Scanquix támogatja a Mustek Scanexpress 6000CP párhuzamos portot igénylő scannert Ez - az ImageFX és ADPro régi Epson parallel drivéreit nem számítva - az első szoftver Amigához, amely lehetővé teszi NEM SCSI-s scannerek használatát (továbbá az egyetlen, amel>ik a CanoScan 2700F scannerek diafeltétjét is támogatja)

Az első lépések

Mielőtt megveszed a scannert, győződj meg róla, hog> támogatja-e a program azt a típust Figyeli oda a TELJES névte, például az említett típusban a Scanexpress 6000 nek két változata is van, a CP párhuzamos porton, az SP pedig SCSI-n keresztül kommunikál a géppel

Mielőtt telepíted a Scanquix-et, nézz utána, hogy a scannered ID-je hányas és hog> mi is a neve a scsi vezérlődet kezelő programnak

Ha a Scanquix 3-ast frissíted, pánikra semmi ok minden program, mely támogatta a 3-ast, a 4-es változattal is menni fog

Hardvertelepítés

Mivel egyetlen kivétellel mindegyik scanner scsi-s, leginkább azokkal loglalkozom a lenásban (a párhuzamos porttal dolgozó scannereket simán dugd az IOBlix portjára és kész - nem kell terminálással vagy ID-vel foglalkozni)

Remélem, van SCSI vezérlő a gépedben ha Amiga 3000-esed van, akkor biztos (ott az alaplapon található egy) A többi géphez tucatnyi vezérlő kózul választhatsz Figyelj oda a megfelelő terminálásra[1] Az Amiga 3000/4000-hez készült PPC kártyák ultrawide scsi-ja kivételével ezek a vezérlők a következőképp működnek maga a kártya a O-ás számú scsi egység A káit)a terminálva (kb lezárva) van Erre kapcsolódik az a kábel, melyre összesen hét további SCSI egység fűzhető Ezek azonosító száma 1-7-ig terjedhet (ez valami ol>asmi, mint a Master/Slave az IDL egységeknél) Ezt a legfeljebb 8 variációt három jumper segítségével állíthatod be, kettes számrendszerben

jumper 0 1 2

scsi íd 12 4

Ha tehát mindegyik jumper njitott, az egység azonosító száma "0' Aki soha életében nem programozott, annak kedvéért álljon itt a teljes sor

jumper 0 1 2	ID
0 0 0	0
1 0 0	1
0 1 0	2
1 1 0	3
0 0 1	4
1 0 1	5
0 1 1	6
1 1 1	7

Nagyobb külső egységeknél előfordul, hogy nem jumperekkel, hanem eleve az egység számát mutató kapcsolóval állíthatod be az azonosítót Mostanában lett divat a fix számú egységek árusítása Ezek azonosítóját nem módosíthatod - ami nem baj egészen addig, míg nem veszel két készüléket, melyek ugyanarra a fix számra lettek beállítva A scannereknél a fix szám legtöbbször a hatos

Mivel a Scanquix első dolga az lesz, hog> megkérdi ezt az ID számot, érdemes kinyomozni

Visszatérve az ultrawide scsi hőst adapterekhez ott maga a kártya sincs terminálva, vag>is eg> ol>an kábelt kell rátenned, amely középen csatlakozik a kártyára, és mindkét szárára 7-7 (illetve 7 és 8) további eg>ség mehet A terminálás mindig az utolsó egységen történjen Ez általában nem jelent mást, mint a merevlemezen/cd-n stb a „terminate" vag> ,.terminator" jumper lezárása

Ha nincs rendesen terminálva a lánc, előfordulhat, hog> egyes egységek hibásan szállítják az adatokat, vagy éppen el sem indulnak A merevlemezek általában kevésbé érzékenyek erre, mint a CD romok

Ha nem találsz az egységeden ilyen terminátort, vásárol] egyet Léteznek mindenféle csatlakozáshoz terminátorok, amik kb fél gyufaskatulya méretűek

A terminátorokra azért van szükség mivel a vezetékeken az adatokat elektromos impulzusok segítségével továbbítják Egy szabad kábelvégen ezek az impulzusok visszaverődnek, visszafordulva megzavarhatják az utánuk következő adatokat A terminátorok úgy zárják le a vezetékeket, hogy ezek a visszaverődések megszűnnek, tehát nem zavarják az adatátvitelt

Sokan megijednek, mikor meglátják, hogy a scanner csatlakozója távolról sem hasonlít a kábelen

lévőkre Sainos létezik néhány eltérő fajta de szerencséié ezeket a csatlkat a végtelenségig lehet kombinálni Volt olyan konfigurációm, ahol a kárt)a és a CD no kozott három (') lépésben, vagyis három átalakítóval tudtam csak megoldani az összeköttetést Mivel ezek csak a csatlakozók formájában térnek el egymástól, tetszés szerint csereberélheted őket Ne dőlj be a pc s boltokban olyan kérdéseknek, hogy „külső vagy belső egységhez tetszik kérni[9]" meg hogy „milyen típusú vezérlőhöz[9] , mert nem az a lényeg, hanem a csatik alakja Egy láncon akár felváltva is lehetnek külső és belső egységek, csak győzd átalakítóval Én még azt a szentségtörést is elkövettem, hogy az ultrawide kábel egyik szárából leágaztattam egy fást Il-es láncot (természetesen a leágazás után termináltam mindkét, illetve összesen mindhárom szárat) - és működik

A scannert mindig a gép előtt kapcsold be Ha a már említett CanoScan 2700F-fel dolgozol, bekapcsolás előtt vedd le a diafeltétet, mert különben elmarad a bekapcsolásnál szokásos automatikus kalibráció és vele együtt a készulékfehsmerés is[1]

Csatlakozás párhuzamos kábellel

Ha nincs IOBhx kártyád, csak az Epson scannerekkel fog működni[1]

A scannernek természetesen rendelkeznie kell egy párhuzamos csatlakozóval, amit az amiga parallel portjával kell összekötni

• FONTOS'

Erre a feladatra a szabványos nyomtatókábel NEM alkalmas' Egy különleges kábelre lesz szükséged, melyet a scanner gyártójától kell beszerezni

Az Art Department (ADPro) programhoz jár egy ilyen kábel

Csatlakozás soros kábellel

Szintén csak az Epson scannerekkel lehetséges

Olyan scannerekkel, amelyek csak soros csatlakozóval rendelkeznek, az Amiga serial portján keresztül lehet kommunikálni Ismerve azt,-hogy minden port kozul a soros a leglassabb, csak akkor vedd igénybe, ha tényleg nincs más lehetőség Ezeknél a scannereknél a gyári kézikönyv mindig tartalmazza pontosan milyen soros kábelre lesz szükséged A scanneren lévő kapcsolókkal és az amiga Prefs/senal programjában állíts be azonos tulajdonságokat

A szoftver telepítése

Egyszerűbb nem is nagyon lehetne, mindössze azt kell megadnod, hova telepítse a program könyvtárát Miután telepítetted, ne nagyon mozgasd máshová a könyvtárat, mert lehet, hogy egyes modulok nem működnek majd rendesen

Első feladatunk a Scanner típusának megadása lesz Ehhez el kell indítanod a Scannerprefs programot a Scanquix könyvtárban Válaszd ki a megfelelő meghajtót és kattints a Use ra Ha neadjisten több scanner lenne a gépedre kötve, akkor többet is hozzáadhatsz, de mindig lesz egy kedvenc scanner, amit a gép alapértelmezéskent keresni fog

Néhány tipp a **meghajtóprogram kiválasztásához**

Ha Epson scannered van, nyugodtan állítsd be az "Epson_GT_SQ4' drivert, függetlenül a típustól Az Epson szerencsére kompatibilis saját magával (ritka jelenség[1]), ezért akár a GT 9000-est is használhatod vele

Az "Artec_A6000_SQ4"-es meghajtó a ViewStaion A6000C 3 pass scannerhez jó, az

„Artec_A6000Plus_SQ4" a ViewStation A6000Plus-hoz. míg az „Artec_AT_SQ4" az AT-3. AT-6 és AT-12-es típusokhoz való.

MusteVPatagotv, \JMAX-\stra: Ezeknél minden egyes típushoz egy azonos nevű meghajtóprogram áll rendelkezésedre.

HP-ScanjeV. Válaszd a „HP_Scanjet_SQ4"-et.

Ha ez megtörtént (a program reklamál, ha nem tudott kapcsolatba lépni a scannerrel), jöhet a scanner konfigurálása.

A szövegmezőben akár át is nevezheted a scannert (mondjuk „Enyim_képolvasó_masin", ezek után a program az új néven hivatkozik majd rá. A SCSI device-nál rá kell kattintani arra a névre, amely azt a hőst adaptert kezeli, amire rádugtad a scannert. Szerencsére a programozók az összes ismert scsi vezérlő device nevét beépítették, tehát neked már eleve csak azokat sorolja fel. Hacsak nincs kettő ilyen vezérlőd, nem is lesz más választási lehetőséged. (Ez főleg annak tudatában jó ötlet, hogy a legtöbb program ilyenkor ész nélkül felsorolja az összes ,,.device"-ra végződő programot, aztán a zöldfülű felhasználó egy hétig próbálgahatja, melyik is az igazi...)

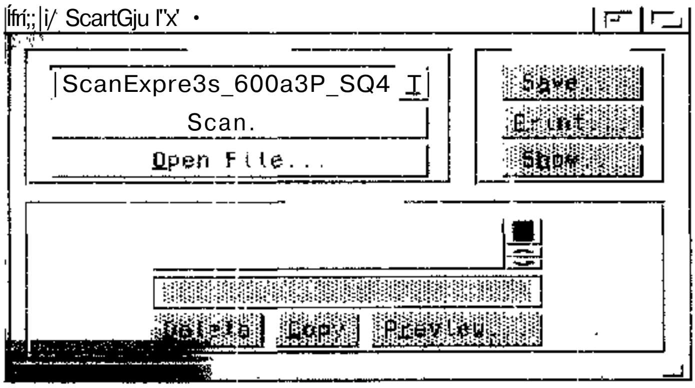
Lassan el kellene indítanunk a főprogramot...

A Scanquix-szel - a telepített scannerekkel történő képbeolvasáson túl - lemezről is betölthetsz képeket, megnézheted, elmentheted, kinyomtathatod őket. Ezek a kimetnett képek később bármely más grafikus programmal beolvashatóak, bár maga a Scanquix is kínál olyan alapvető funkciókat, mint átméretezés, forgatás, tükrözés, fényerő, kontraszt stb.

Belső multitaszjának hála sosem kell várnod egy művelet befejezésére, hanem a parancs kiadása után rögtön folytathatod a munkát, még ha a művelet hosszú időt is vesz igénybe. Mentés közben tehát máris scannelheted a következő képet, ugyanakkor esetleg egy harmadikat nyomtathatsz is... A memóriában egyszerre akárhány képet tarthatsz. Nem kell tehát minden scannelés után menteni, elegendő szabad memória esetén ráérsz a végén megtenni. Az összes, memóriában található képről kérhetsz előzetest egy ablakban (ehhez illik hicoloros képernyőn dolgozni).

A Scanquix szürkeárnyalatos képeket (2-256 szín) és színeseket is (16,7 millió szín) be tud olvasni.

A főablak



Ahhoz képest elég kicsi... Az Input mezőben felül kiválaszthatod a scannert, alatta az Open file (és a Project= >Open menüpont) szolgál egy már lemezen lévő kép betöltésére. A képet csak akkor mutatja meg, ha a „Settings= >Open preview automatically" menüpontot kipipáltad.

Azokat a képeket, amelyeket maga a Scanquix mentett el IFF truecolor formátumban, automatikusan

ugyanabban a formátumban tölti vissza.

A JPEG képeket mindig 24 bites truecolor vagy 8 bites greyscale képenként tölt be. (JPEGet nem is lehet másképp kimenteni.)

Ha a képekkel nem lett elmentve a felbontásuk, automatikusan 72 dpi-ben kerülnek megjelentésre.

Az információs ablakban a scanner neveként „IFF file" vagy „JPEG file" lesz megadva.

A palettás (2-256 színű) IFF képeket is mindig truecolor képként tölti be a program.

A Scan... hatása megegyezik a Projekt= >Scan menüpontéval. Ha rákattintasz, megjelenik az előzetes ablaka (és a többi, scanneléskor használt ablak is). Bescannelés után a kép megjelenik az „Images" listájában, egyelőre „Image_xy" néven. Ha a „Settings= >Show image after scanning" menüpontot kiválasztod, a kép rögtön megjelenik egy ablakban.

Az output alatt választhatsz, hova küldöd a képet.

Savé

Elmented egy állományba (ezt fogod a leggyakrabban használni) az aktuális (kiválasztott) képet. (A Project= >Save menüpontnak ugyanilyen hatása van.) Mentés előtt megkérdi az állomány formátumát (IFF vagy JPEG), majd lehetőséged nyílik a kép nevének módosítására. Ha korábban a szövegmezőben már adtál nevet a képnek, azt fogja felajánlani.

Az IFF formátum

Meg kell adnod a használható színek számát.

2...256 szín

A program először ennyi színűre konvertálja a képet. Akkor érdemes használni, ha a hagyományos, max. 8 bites dolgozó rajzprogramokkal (pl. Ppaint, Dpaint, Brilliance stb) kívánod feldolgozni a képet. Természetesen a színek számának csökkentése mindig minőségromlással jár (hiszen a hasonló színű képpontokat a gép azonos színűvé változtatja), ezért ha lehet, kerüld el ezt a redukciót, illetve ha lehet, a módosítások (retusálás, korrigálások) végén csökkentsd a színek számát. A palettás formátumban a Scanquix növekvő fényerő szerint helyezi el a színeket sorban a vörös, zöld, kék, sárga stb. színek alapján.

Valós színek

Veszteség nélkül menti el a képet a program. A fekete-fehér képeket szürke palettával menti el, míg a színeseket 12 vagy 24 bites IFF formátumban. Mivel igen kevés program hajlandó a 12 bites képekkel dolgozni, hacsak nincs fontos okod rá, ne használd. A 24 bites formátumot az összes grafikus program (pl. ImageFX, Photogenics, ArtEffect stb.) kezeli.

A 33-64 színben elmentett képeket egyes régi programok hajlamosak HAM képnek nézni (az AGA megjelenése előtt ez így volt logikus), de mivel ezek nem HAM képek, általában nagy marhaságot mutatnak a kép helyett. Szerezz be újabb programokat...

A JPEG formátum

A forátum sajátosságairól bővebben az AmigaVilág ArtEffect sorozatában olvashatsz, most csak röviden megemlítem: a jó minőségű JPEG több helyet foglal, a gyenge minőségű viszont nagyon keveset. Játssz el a különböző értékekkel, lehet, hogy célodnak egy aránylag nagy tömörítési fokú (tehát rontott minőségű) kép is megfelel. Ha vonalas, fekete-fehér rajzot scanneltél, ne használj jpeg formátumot, hanem mentsd el a képet IFF-ben (méghozzá kevés színnel vagy szürkeárnyalattal).

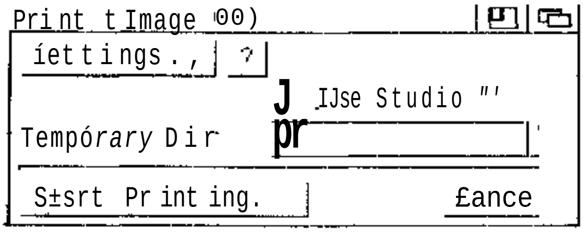
Print

Kinyomtatod az aktuális képet (Project = >Print menüpont).

Az előugró kérdezőben még beállíthatod a nyomtatási paramétereket. A Settings a szokásos nyomtató-beállító programot hozza elő. Ha ott azt állítod be, hogy a kép méretét hanyagolja el, akkor a képet a Scanquix eredeti méretében nyomtatja ki.

Turboprint

Ha tclwpítcttoU *a* Turboprinl r«nUa^»irt (ltsg&ľakk a 3 .O-ás változatra vt*n szükséged), *a* képeket a S*P automatikusan 24 bites minőségben nyomtatja ki (az eredeti Workbench nyomtatórendszere nem képes



4096 színnél többel nyomtatni). A kérdőjelre kattintva behozhatsz már nyomtatóbeállító-programot is, mint a Workbench-é. A Turboprint esetén ez a program a Turboprefs.

Studio

Ha telepítetted a Studio rendszert, a Scanquix nyomtatási ablakában megjelenik egy kapcsoló, mellyel engedélyezheted a Studio használatát. Ha Stúdióval nyomtatsz, a Scanquix először kinyomja a képet egy átmeneti állományba és a Studio onnét nyomtatja Megadhatod, hová kerüljenek ezek az átmeneti állományok (az alapértelmezést is hagyhatod, az a rendszerpartíción lévő T könyvtárba szemetel - mint annyi más program) Ezt csak akkor irányítsd a RAMra, ha elég sok C60-120) mega ramod van.

A Studio Server port neve egyébként "Scanquix Studio".

Show

Megnézed a képet egy külön képernyőn (Project = >Show menüpont).

Az alsó, Images boxban látod a már beolvasott/bescannelt képeket. Alatta a Delete NEM a lemezről, hanem csak a memóriából törli a képet. A Copy megkettőzi, a Preview pedig annyiban különbözik a Show-tól. hogy egy ablakban mutatja meg a képet, méghozzá a Scanquix képernyőjén.

A képek nevét az alattuk lévő kis szövegmezőben írhatod át (mentéskor is módosíthatod még).

Kétféleképp jelenítheted meg a képeket. (Választani közöttük a Settings= > View Methoddal lehet.)

Intern

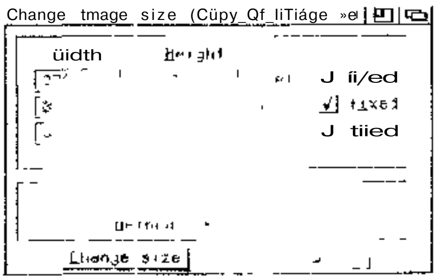
Beállítod a használni kívánt képernyőmódot. Ezután a program annak megfelelően konvertálja a képet, majd megmutatja. Minél több színt adsz neki, annál szebb lesz a végeredmény és annál gyorsabban számol a gép.

Extern

Ennél a módszernél a képet először elmenti a program (iff formátumban), majd meghívja a beállított képnézegető programot és átadja neki a képet paraméterként. Természetesen te adhatod meg mind a program nevét, mind pedig az áltmenetileg tárolt kép elérési útvonalát. Ismét érvényes: ha sok a memóriád, mehet a RAM-ba.

A képet a program ilyenkor mindig a lehető legjobb minőségben, 24 biten menti el. Olyan programot állíts tehát be, amelyik el tud bánni egy olyannal. (Nekem semmi problémám nem volt a belső értelmezővel, nem kellett átadni a képet más, külső programnak.)

Az EDIT menü



A kiválasztott képen alapvető módosításokat végezhetsz.

Size

A New size felirat alatt három különböző módon adhatod meg a kép kívánt méretét. Mivel a három közül kettő meghatározza a harmadikat, ezért egyszerre mindig csak két módszerrel dolgozhatsz. (Logikus, ha a kép felbontását és a méretét állítgatod, az eleve megadja a képpontok számát.)

A pixel a kép pontjainak számával, a cm (vagy inch) centiméterben (vagy... miben is?), a dpi pedig felbontásban (dots per inch, képpont/hüvelyk) adja meg a kép méretét.

A Keep aspect ratio egy hasznos kapcsoló, segítségével nem torzul a kép oldalainak arány (magyarul ha az egyik oldal méretét módosítod, a másiké is megváltozik).

A kép méretének módosításával (főleg kicsinyítéskor) az egyes képpontok színe mindig megváltozik. Általában több, szomszédos képpont alapján számolja ki a program az új pont színét. Erre három, eltérő minőségű és számításigényű módszert használ a gép, melyek közül a **Method** kapcsolónál választhatsz. A legjobb (és leglassabb) a **Cubic,** utána jön a **Linear,** majd a **Simple.** Hacsak nem nagyon sietős, javaslom a Cubic használatát. Ezekről a módszerekről az AV-ban már részletesen írtunk.

A **Rotate** és a **Flip** talán nem okoz gondot senkinek (egyes scannerek tükrözve szállítják a képet - nem beszélve a részeg vagy kezdő felhasználóról, aki fejjel lefelé dugja a képet a scannerbe -, ilyenkor jól jöhet egy gyors Flip).

Image corrections

Most csak menjünk gyorsan végig az ablak saját menüpontjain:

Show preview?

Bekapcsolásakor a módosításokat rögtön nyomon követheted egy szabadon méretezhető ablakban. A Preview scale method az ablak - és vele együtt a kép - átméretezésekor alkalmazott színkereső módszert adja meg (lásd fent).

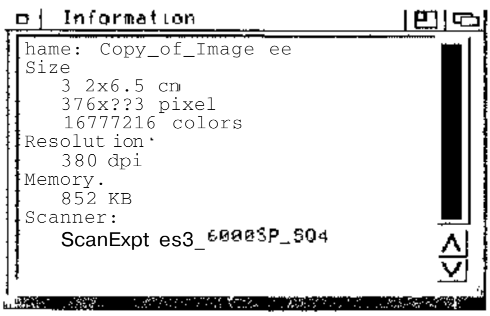
A Create new image?

Ha kipipálod, a régi kép érintetlenül marad, és az újonnan létrehozott klónnal szabadon kísérletezgethetsz. Ha nem pipálod ki, minden - esetleg elhibázott - módosításnak nyoma marad az eredeti képen!

A beállítások

Own Screen

Ha kipipálod, nem a Workbench vagy más publikus képernyőn nyílnak meg a Scanquix ablakai, hanem egy sajátön. A listából is rábökhetsz egyre, de figyelj oda, hogy olyat válassz, ami mindig nyitva lesz a Scanquix kiválasztásakor. Ha például kiválasztod az ImageFX képernyőjét, de legközelebb az épp nem lesz a háttérben, a Scanquix kénytelen lesz a Workbenchen megjelenni. A legegyszerűbb, ha a WB vagy egy saját képernyő mellett döntesz.



Open preview autoniatu ;ill>. Show image after scanning

Scannelés, beolvasás után azonnal megjelenik egy előzetes a képről

Confirm Deletíon

Ha torolni akarsz eg> képet, a biztonság kedvéért még egyszer iákérdez a program feltéve, hogy ezt kipipáltad

Create icons

A kimentett képekhez készít egy ikont Hacsak nem szoktál képeket böngészni Workbenchből, nem érdemes kipipálni

Measurement unit

A kedvenc mértékegységed Maradjunk csak az Sl-nél

Savé

Beállítások elmentése

Az Information menüponttal egy rövid információs ablakot kapunk, benne néhán) alapvető tudnivalóval a kiválasztott képről

ScanToDisk

Ha kevés a memóriád, a ScanToDisk lehetővé teszi, hogy ne a ramba, hanem közvetlenül **a** merevlemezre scannelj eg> képet Ilyenkor a program egy 2-24 bites (Deptli) IFF állományba küldi a beolvasott adatokat Igen, a program képes akár röptében kevesebb színűre konvertálni a képet A Scantodisk CLI-ből is indítható, a tapasztaltabb felhasználók akár paraméterekkel is indíthatják

A. ScantodisV. menüpontjai

Project

Scan

Előugrik a már ismert beállító ablak, ahol megadhatod, melyik területet scannelje lemezre a program Itt minden ugyanúgy működik, mint normális scannernél Ha nem adsz meg állománynevet a File-nál, a program figyelmeztet erre és kilép Ezt okosabban is megoldhatták volna, habár nem túl nagy munka azt a húsz kB-os programot újra futtatni

About

A szokásos infoablak eiőcsalogatásához kell

Quit

Kilépés a programból

Settings

Temporary dir

Az átmeneti állományok helye a lemezen Ha 3pass scannered van (vagyis egy színes képet három menetben olvas be), az első kettőt valahol el kell tárolni, mielőtt a végleges, összefűzött képet kimenti Figyelj oda arra, hogy az alapértelmezés a T egységre mutat, de az legtöbbször a ramban van Állítsd át, ha szűkében vagy a memóriának

Create icons

A korábban leírt, azonos nevű menüponttal megegyező hatású

Savé

Elmenti a beállításokat

Az ikonban tárolt (és CLI-ben átadható) paraméterek

Az ikonban tárolt értékek felülbírálják az elmentett beállításokat. Hívd elő az ikoninformációs ablakot (lásd Workbench leírás), és állítsd be szükség szerint a következő paramétereket:

File

A beolvasott képet ezen a néven menti el a program.

DEPTH

Az állomány színmélysége. 1-8-ig fogad el számokat, illetve truecolor képhez 24-et kell írni.

TRUECOLOR

Ha YES-re állítod, akkor színes scannelés esetén mindig 24 bittel menti el a képeket.

ICONS

Ha **NO,** akkor nem hoz létre ikonokat a képekhez.

TEMPDIR

A már kitárgyalt átmeneti képek helye a lemezen.

GUI

Ha GUI=NO, akkor meg sem mutatja a főablakot, hanem rögtön hívja a scanner meghajtóprogramot.

PUBSCREEN

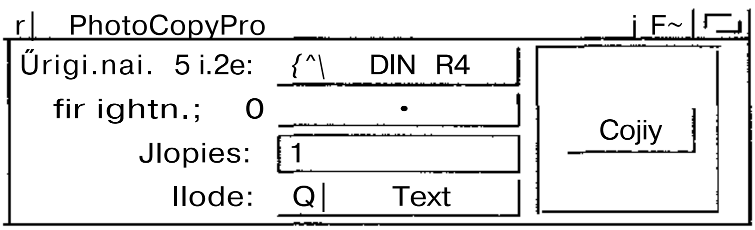
Annak a publikus képernyőnek a neve, amelyen meg kell nyitnia ablakait.

Indítás CLI-böl

Ugyanaz, kivéve a NOGUI patramétert. A NOGUI különösen alkalmas arra, hogy arexx-szel, más program alól bescannelj egy képet anélkül, hogy magával a Scanquix-szel foglalkoznod kellene.

PhotoCopyPRO

Ez a program csak a lapscannerekkel használható.



Ezt a programot használva - ha van nyomtatód - megspórolhatsz egy fénymásolót. A PhotoCopyPro nem tesz mást, mint bescanneli a képet és rögtön kiküldi a nyomtatóra. Ezt persze te is megteheted a Scanquix és egy tetszőleges, grafikát nyomtatni képes programmal, nade nem elegánsabb mindezt egyetlen gombnyomással végezni? A program egy kis ablakként jelenik meg, ahol a levél méretét állíthatod be (A4, A5, Letter stb.), a fényerőn módosíthatsz (Brightn.), megadhatod, hány példányt készítsen (a Laserjetek ilyenkor igen gyorsak, mert nem kell alkalmanként letölteni beléjük a képet, elég egyszer), valamint meghatározhatod a módot is.

A Photo szürkeárnyalatos, a Photo (Color) színes, a Text pedig fekete-fehér másolatot készít. A Text-et csak akkor javaslom, ha a másolni kívánt dokumentumon semmi árnyalt grafika nincs, mivel a fekete-fehér kópia csak akkor lesz jól olvasható. (Ez a mód olyan végeredményt produkál, mint a faxok.)

Egyetlen hátránya az igazi fénymásolókkal szemben, hogy akár egy-két percig is eltarthat, míg

bescanneh a teljes oldalt majd kinyomtatja (főleg ha 300dpi ben másolsz) Napi 3-4 másolat készítéséhez azonban kitűnő alternatíva

Beállítások

Scanner

Itt most csak a telepített scannerek kozul választhatsz - értelemszerűen egy lapscannert kell választani

Resolution for text

Az a felbontás, amivel a szöveget olvassa be és nyomtatja ki a program A 600 dpi kicsit soknak tűnik, de ha a scannered és a nyomtatód is bírja, mehet

Resolution for photos

Ugyanaz, a fotókhoz

Correction file

Egy, a Calibratix által létrehozott kalibrációs állományt tolthetsz be Kulon állománjt tolthetsz a színes és a szurkeárnyalatos képekhez

A színes kalibráció csak az egy lépésben olvasó scannereknél lehetséges tehát az Artec Viewstation A6000C vagy Mustek Paragon 600, Mustek Paragon 1200 modellekkel NEM

Formfeed

Ha a nyomtatód nem löki ki magától a lapot, a másolás végeztével kap egy ilyen utasítást

Savé

Elmenti a fenti beállításokat Az ikon információs panelében esetleg beállított értékek felülbírálják őket[1]

Az ikon paraméterei

Copies

A másolatok száma

Size

A nagyítás mértéke Lehetséges értékei "A4A4", "A5A4", "A6A4"

Text Resolution, Photo resolution

A szöveg- és képmásoláskor alkalmazott felbontás dpi-ben

Photo

Ha Photo=YES-t írsz, Photo módban scannelsz Ha NO-t, akkor a Text mód lép érvénybe

Brightness

Világosítás, elsotétítés Az érték -5 és 5 kozott lehet

Scanner

A használni kívánt scanner típusa Ha az itt megadott scanner nem érhető el a program számára, automatikusan egy másik meghajtóval próbálkozik

GUI

Ez nagyon fontos kapcsoló[1] Ha beírod hogy "GUI=NO" nem jon elő semmilyen ablak, hanem csendesen másol egyet a gép

PUBSCREEN

A pubhkus képernyő neve, ahol a program megnyitja ablakait

Indítás CLI alől

A PhotoCopyPRO-t shellből is futtathatod. Ilyenkor a következő paramétereket adhatod át:

COPIES/N,RESOLUTION/N/K,A4A4/S,A5A4/S,A6A4/S,PHOTO/S,TEXT/S,BRIGHTNESS/N/K ,SCANNER/K,NOGUI/S,PUBSCREEN/K

A paramétereket már részleteztem feljebb.

A nyomtató beállítása

Ha normálisan akarsz másolni, a nyomtatót állítsd be a lehető legnagyobb papírméretre (PrinterGfx program). A szélességnél O-át adj meg, ezzel eléred, hogy az oldalarányok helyesek lesznek. A magasságnál add meg a lehető legnagyobb, még nyomtatható méretet. Mivel a legtöbb nyomtató nem tud teljes A4-es méretben nyomtatni, előfordulhat, hogy a lap alja egy másik lapra kerül nyomtatáskor. Ez esetben kicsit csökkentsd a magasság értékét.

Turboprint

A Turboprefs-ben a kép formátumát állítsd a maximális méretűre, a szélességet itt is 0-ra.

Eject

Ez a program akkor lesz hasznos, ha diafeltét van a scannereden. Ilyenkor az ő segítségével hajigálja ki a scanner a diákat beolvasás után. Más scannereknél - vagy ha a diát már kilökte a scanner - nincs hatása.

A meghajtóprogram

Elérkeztünk végre a Scanquix szívéhez. Ez a program teszi lehetővé, hogy egy adott képrészletet válassz ki, itt állíthatod a felbontást, itt végezheted el a kép korrekcióját stb.

Sajnos minden egyes scannertípus kicsit eltér a többiektől, ezért készülj fel arra, hogy egy-két (nem igazán fontos) részletben eltérhet a program attól, amit itt írok. A legtöbb funkció persze független a scannertől.

A főablak

Felül láthatod a kiválasztott scanner típusát. Alatta a Width és Height a kép méretét adja meg pixelben és centiméterben - ez utóbbi a felbontás függvénye is. Ha kipipálod a Fixed kapcsolókat, a kép méretezésekor a program ismétcsak a felbontással trükközik majd.

Scanner parameters

Mode

A három olvasási mód:

Text

Fekete-fehér képet olvas be. Szövegfelismerő programhoz, vonalas (majdan vektoros) grafika beolvasására alkalmas.

Grey

A kép 256 szürkeárnyalatban kerül beolvasásra. Ha a képet később ki akarod nyomtatni és nincs színes nyomtatód, akkor érdemes használni. Dokumentumok számítógépen történő archiválásához is ezt a módot javaslom.

Color

Színes mód - azt hiszem, nem kell tovább ragozni. A képeket 24 biten olvassa be, később persze kevesebb színnel is kimentheted őket.

Resolution

A vízszintes és függőleges dpi. Csak akkor állíts eltérő értékeket, ha a nyomtatód is más dpi-ben dolgozik vízszintesen és függőlegesen.

Image corrections

Erről kicsit később...

Preview

Megnyitja az előzetes ablakát Ezen az ablakon tudod a kép bizonjos rés/ét kijelölni a scanneleshez Jobboldalt néhány kapcsolót találsz A legfelső a teljes oldalt mutatja meg (Induláskor is azt latod, egyelőre tehát nincs hatása az előzetesre) Az alatta levő két nyíllal kicsinyíted es nagyítod az előzetes képet Ilyenkor csak a már beolvasott képet nag>itja a program - ennek kossonhetően nagyításkor egyre kockásabb, életlenebb lesz a kép Ezen segít a legalsó kapcsoló, amire kattintva a program újraolvassa az előzetest Ha nagyításban vag>, a kijelölt reszt fogja élesebben beolvasni Az ablak megnyitásakor mindig beolvassa az egész lapot Az előzetest mindig alacsonj felbontásban olvassa be a program, mivel annak végig a memóriában kell ülni Ha egy kis részre ránagyitasz, arról kulon kérhetsz jobb minőségű képet Ez a kevert megoldás egyfajta kompromisszum a nagy memónaigényű és lassú teljes, nagyfelbontású és a gyors, de csúnyább előzetesek kozott

Preview lenght

Az előzetes méretét szabályozza A Preview length csökkentésével időt takaríthatsz meg, hiszen ha például mindig a scanner felső részére rakott mondjuk 5x5 centis képeket scannelsz, felesleges a teljes A4-es lapot beolvasni

A memory required a szükséges memória menyiségét mutatja dinamikusan, ahog> a felbontáson vagy az előzetes méretén módosítasz Ez NEM a kép majdani mérete'

A Start scan végre beolvassa a képet, a Cancel pedig „Vissza az egész" felkiáltással kihátrál az indulóablakba

A Scanquix menüi

Project

About

A szokásos infoablakot varázsolja elő

Main window to front

Általában jóval több ablak van nyitva scanneléskor, mint ahány elfér a képernyőn (ez még 1024x768-nál is igaz) Ezzel a menüponttal a főablakot tudod előrehozni

Start scan

Elindítja a scannelést (hatása megegyezik a hasonló kapcsolóéval)

Cancel

Vissza a főablakba

Scanner

Negative?

Ha például egy filmnegatívot scannelnél, ezzel a menüponttal megoldható, hog> már beolvasáskor „előhívja" a program Fig>elem' Erre a menüpontra filmscannereknel nincs szükség hiszen azoknál már a scannerben „lefordítódik a kép Ha módosítod ezt a menüpontot, kérned kell eg> új előzetest A színes negatívoknál a képkorrekciokhoz színes előzetesre van szükség

Mirror?

Vízszintesen tükrözi a képet scanneléskor Az előzetesben nem látható'

Rotate?

Csak a filmscannereknel választható A kép az előzetesben és scanneléskor is 90°-kai el lesz fordítva A képfeltét tehát mozdulatlan maradhat azoknál a filmscannereknel is, melyek a kepéket csak balról jobbra képesek olvasni Ehhez a opcióhoz a képet köztes tárolóban kell elhelyezni Ha nincs hozzá elég ramod, a program automatikusan a merevlemezt veszi igénybe Ezt az átmeneti tárolásra használt útvonalat a már említett módon jelölheted ki

Bhnd color

Nem minden scannernél jon elő Ez egy igen jó kis menüpont segíts ;gevel megadhatsz egy szint

fekete-fehér (szöveg) scanneléskor. Ha ez a szín például piros, a képről a piros színű részeket fehérként fogja a program beolvasni. Akkor van haszna, ha például olyan szöveget olvastatsz be, amel>nek piros körvonala/árnyéka/aláhúzása van. Egyes scannereknél ezt mindig meg kell adni.

Tranparent?

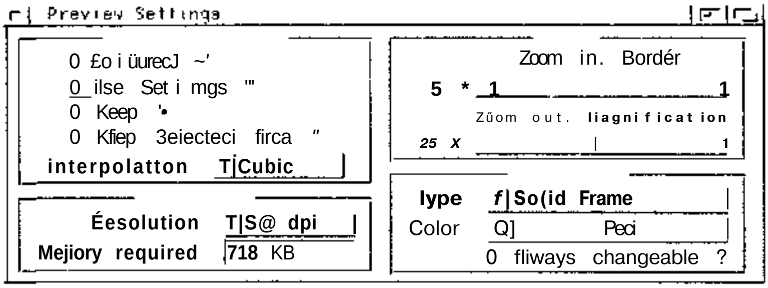
Csak egyes diafeltéttel rendelkező (nem az összes!) scannernél használható.

Ezzel állíthatod be. hogy egy fényvisszaverő forrásról van-e szó (pl. fénykép), vagy egy átlátszóról (pl. diafilm, röntgenkép). Ennek megfelelően kerül beállításra a hardver.

Text correction?

Csak egyes Epson scannereknél. Bekapcsolja az ún. "Text Enhancement Technology*-t **(TET).** A bescannelt szövegek segítségével olvashatóbbá válnak.

Preview



Open...

Megnyitja az előzetes képet tartalmazó ablakot (szerintem érdemes automatikusan megnyittatni programstartkor).

Full page

Az előzetes a teljes oldalt mutatja.

Zoom out

Nagyobb részt mutat a képből - olyan mértékben nő a látható terület, amilyent beállítottál.

Zoom In

A kerettel kijelölt részt mutatja a teljes ablakban.

Scan displayed area

A bekeretezett részt újrascanneli. Mivel nagyításkor csak a már meglévő grafikus adatokat nagyítja a program, nagymértékű zoomolásnál az előzetes egyre darabosabb, kivehetetlenebb lesz - egészen addig, míg ezt a menüpontot nem választod.

New **original**

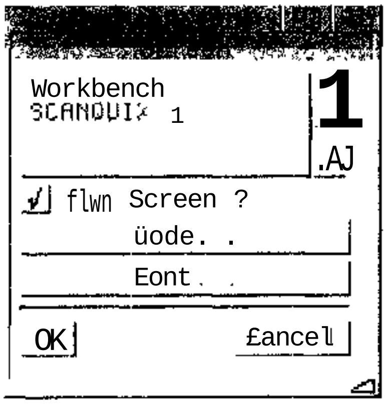
Ha új lapot tettél a scannerre, ezzel a menüponttal kérhetsz újraolvasást. (A most ismertetett menüpontok azonos hatásúak az előzetes ablakon lévő kapcsolókkal.)

Settings

Preview...

Az előzeteshez tartozó beállítások.

A Coloured csak a one-pass. vagyis azon scannereknél választható, amelyek egy menetben olvassák be a színes képeket. Manapság a színes lapscannerek többsége ilyen. A kapcsoló hatására az előzetes kép is színes lesz (CGFX képernyőkön akár truecolor is lehet).



Use settíngs?

A képkorrekciós beállítások alkalmazása az előzetesre. Ha módosítod a kép gamma/fényerő stb értékeit, ezek rögtön megjelennek az előzetes ablakban látható képen is. Ezzel rögtön leellenőrizheted, milyen is lesz a végeremény. Lassú Amigáknál esetleg hátráltathatja a munkát.

Keep?

Ha bekapcsolod, az előzetes képe a memóriában marad, még ha a scanner meghajtójából ki is lépsz. Ha újra visszalépsz ide, nem lesz szükség az előzetes ismételt beolvasására. Ha persze a programnak a scanneléshez több memóriára van szüksége, végszükségben felszabadítja az előzeteshez használt ramot. Ez esetben az előzetest újra be fogja olvasni a scannelés befejezésekor.

Keep selected area?

A legutóbb beállított keretre emlékezni fog a program. Ha nem pipálod ki, induláskor a keret a teljes képre áll.

Az interpolációval foglalkoztunk eleget, a Resolution itt az előzetes felbontását jelenti, a memory required pedig az előzeteshez szükséges szabad ram mennyiségét mutatja.

Zoom

A Zoom in: bordér azt adja meg, hogy a kiválaszott (keret által kijelölt) területre nagyításkor hány százaléknyi plusz területet mutasson meg/scanneljen be.

A Zoom out: Magnification a kicsinyítés mértékét adja meg, szintén százalékban.

Selection

Type

A kijelölt keret jelzésének módjai,

Color

színe,

Always changeable?

mindig változtatható állapota.

Resolution

A felbontást és az interpoláció módszerét beállító ablakot hozza elő.

Scanner

Egyes scannerekhez további, speciális beállítások tartozhatnak. Ezeket tudod itt előhozni. Ilyenek például a világítócső visszahúzási sebessége, a scsi vezérlőn egyszerre átathadó legnagyobb adatmennyiség stb.

Open vvindows on startup

Ennek almenüjében kiválaszthatod, hogy programindításkor mely ablakokat nyiisa meg a Scanquix automatikusan. Értelemszerűen azokat érdemes itt kiválasztani, amelyekre minden alkalommal szükséged van.

Unit of measurement

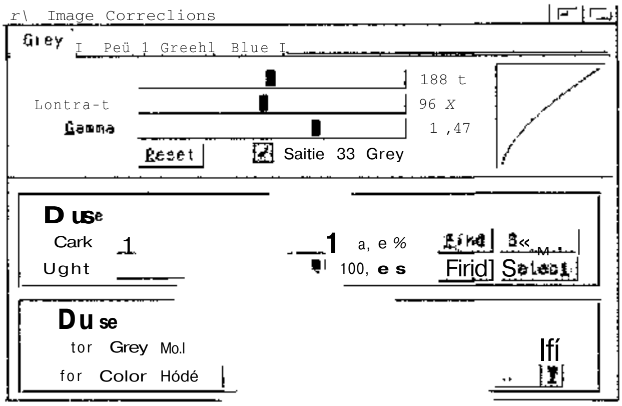
Volt már szó róla, a mértékegységet állítja.

Temp dir

(Csak a filmscannereknél.) Az a könyvtár, ahová az említett forgatás miatt az átmeneti állományokat helyezi a program.

A többi menüpont a más programokban is megszokott, beállítások elmentésével/beolvasásával, alapértelmezett beállítások visszahozásával foglalkozik.

A képkorrekciók



Az egyik legfontosabb részhez érkeztünk. Sajnos előbb-utóbb mindenki megtapasztalja, hogy szemünk és a scanner sosem látja ugyanolyan színűnek a képeket. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy a monitorok sem szokták ugyanúgy megmutatni, mint ahogy a nyomtató kiadja magából. Előfordul az is, hogy a beolvasott kép a monitoron igen eltér a valóditól, de kinyomtatva szinte tökéletes lesz.

Sajnos nincs univerzális megoldás (bár nemsokára leírok egy majdnem tökéletest), inkább csak a próbálgatás és a gyakorlat marad a zöldfülű nyomdászok számára. Ha szerencséd van, a forráson tudod egy adott szín pontos értékeit (például tiszta piros, tiszta sárga), ilyenkor úgy kell állítgatni a színeket, hogy a kapott rgb (vagy cmyk) ennek megfelelő legyen. Ugyanez vonatkozhat a tiszta fehér vagy fekete felületekre is. Általánosságként elmondható, hogy szinte minden scanner sötétebb képet olvas, mint amilyet szeretnénk (ez javítható a gamma vagy a fényerő emelésével), és legtöbbször jót tesz a képeknek a kicsit emelt kontraszt.

A kép paramétereit hasonlóképp módosíthatod a szürke, a vörös, kék és zöld színekre, ezért csak a szürkénél ismertetem, a többi is hasonlóképp működik. Mivel e korrekciókat még a scanner végzi el (a módosításokat a program letölti a scannerbe). érdemesebb itt állítgatni, mint később egy grafikus programban. Mivel ezekről részletes leírást adtam az AmigaVilágban, nem ismétlem magam feleslegesen Esetleg annjit érdemes megjegyezni, hogy a határértékeknél a Scanquix megengedi, hogy a képen (előzetesen) jelölj ki egy megfelelő pontot A határértékeknél az igen kis felületeket nem veszi figyelembe a program, ami jelentősen szebb eredményt hoz, mint más programoknál. Sajnos a 3-pass scannereknél nincs lehetőség a korrekciókra, ha pl. Artec A6000C vagy Mustek Paragon 600, Mustek Paragon 1200-as scannered van, marad a scannelést követő, 24 bites grafikus programban történő utómunka.

Fontos tudni, hogy a program az egyes korrekciókat a következő sorrendben hajtja végre:

eredeti kép => határértékek (Limits) => fényerő => kontraszt => gamma => színkorrekció => bescannelt kép

Calibratix

A program csak lapscannerekkel használható.

Az előbb említett problémák kiküszöbölésére alkotta meg a Scanquix készítője a Calibratix programot.

Mivel a nyomtatás a felhasznált papírtól, a felbontástól, nyomtatódrivertől is függ, ezért a Calibratix használata előtt jegyezz fel minden beállítási értéket, a papír típusát, egyszóval mindent. Ha ugyanis a program beállítja neked a szükséges kalibrálási értékeket, azok csakis az adott konfigurációval lesznek jók.

A Scanquix könyvtárban van egy Calibration Images nevű könyvtár. Ha a nyomtatód szürkeárnyalatos, a grey.iff-re lesz szükséged. Nyomtasd ki ezt a képet úgy, hogy a lap lehető legnagyobb részét lefedje, Nem tragédia, ha lesz egy kis keret a szélén (a legtöbb nyomtató nem tud a lap teljes méretében nyomtatni), az viszont fontos, hogy mást ne nyomtass arra a lapra, kivéve a grafika alatti részt.

Ezután scanneld be, majd olvasd be a Calibratix programmal a kinyomtatott képet. Az eredetit és a bescannelt változatot összehasonlítva a Calibratix elkészít egy korrekciós állományt. Ezt töltheted be az Image correction ablak Use Correction File kapcsolójánál.

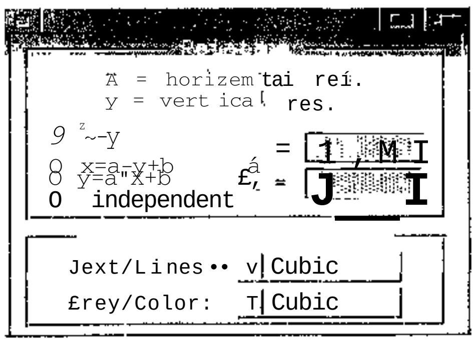
A színesnél mind a négy állomnyt ki kell nyomtatnod/vissza kell scannelned.

Színes kép beolvasásánál is kérheted csak a szürkeárnyalatos kalibrációs állomány használatát, ez esetben csak a szürke értékeket kalibrálja a program.

Az ilyen módon kalibrált képek a képernyőn valószínűleg rondábbak lesznek, ám nyomtatáskor jobb végeredményt kapsz.

Használhatod az ICS rendszert is (ez kb. olyan, mint MAC-en az AGFA színillesztő rendszere), amely mind a képernyőhöz, mind a nyomtatáshoz segítséget nyújt. Az ICS rendszer más csomagokban érhető el, és az Aminetről is letölthető.

Néhány szó a felbontásról



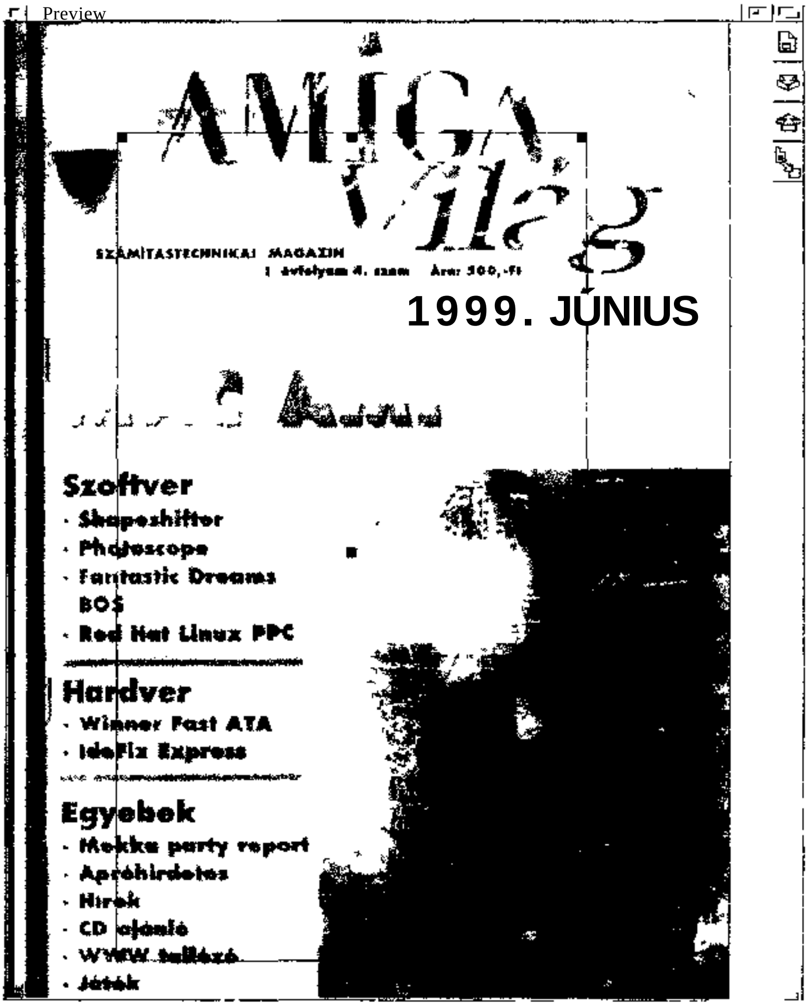
A dpi - mint tudjuk - azt adja meg, hogy hány pontot olvas be a scanner egy hüvelyknyi szélességben/hosszban. Mivel jó lenne ezt egy [illegible] mértékegységben is megérteni, nézzünk egy egyszerű példát!

Ha 300x300 dpi-ben scannelsz, ez azt jelenti, hogy egy négyzethüvelyk területről 300x300, azaz 90.000 képpont kerül beolvasásra. Egy négyzethüvelyk pedig ugyebár 2,54x2,54 négyzetcentiméter (még ha a kereskedelmi tévék okos sorozataiban ezt következetesen figyelmen kívül is hagyják - a

kobláb= > köbmétert kizárólag 1 3-ban a négyzethüvelyk = >neg\7etcentit pedig 1 2,5-ben valt|ák, nézz csak meg egy tengeralattjárós filmet) tehát il>en felbontásnál eg> cirf-rol kb 13 000 képpontot olvasunk be

Segítségképp áljjon itt egy kis táblázat a g> aki abban hasznait módok és felbontások felsorolásával

	felbontás			
mod	50dpi	lOOdpi	200dpi	300dpi
szöveg	5	21	89	199
szürke (8bit)	46	1^3	715	1593
színes (24bat)	138	520	2145	4781



A preview ablak - némi reklámmal...

Ezek csak az arányok, az abszolút értékek természetesen a beolvasott kép méretétől is függnek Egy teljes A4-es színes képhez 300dpi-vel például már kb 25MB ramra van szükség

Együttműködés más programokkal

A Scanquix könyvtárban a Support alkönyvtár több, elterjedt amigás programhoz tartalmaz olyan kiegészítőket, melyek beléjük épülnek, így gyakorlatilag szugségtelenné teszik a Scanquix önálló használatát

Photogenics

Egy GIO toltőmodult tartalmaz, melyet a szokásos Load as menüponttal hívhatsz meg a Photogenics alól Mindössze a Scanquix „állománytípust" kell kiválasztanod Legalább 1 2b kell hozzá, korábbi változatokkal kevés memória esetén lefagyhat

A Photogenics light-ban nem lehet kulon toltőmodult választani, ezéit azzal nem használhatod a Scanquix-et

ImageFX

A Scanner modulok közé kerül a Scanquix kapcsoló Rém egyszerű, ki kell választanod, be kell olvasni a képet és máris bekerült az ImageFX pufferébe

ADPro

Az Art Department Professionalhez is kulon toltőmodult találunk A modul az ADDPRO Loaders2 könyvtárba kerül Van mé^eey arexx scriqt is. amelv a Scantodisk-hez készült, haladó felhasználóknak ez komoly segítségére lehet

XlPaint

Kulon scannermodul jár hozzá Igaz ugyan, hogy az XlPaint közvetlenül támogatja a SCanquix 3-at, ám az általam említett modul jobb

A rendszerbeállításoknál válaszd ki a scannert és ott add meg ezt a modult

Pagestream 3

Egy arexx makrót készítettek hozzá A szokásos módon futtathatod le (Ssammage rexx) A beolvasott kép az eredeti (') méretben jelenik meg a dokumentumon Figyelj oda a memóriaigényre, néhány kép könnyedén lefoglalhat több tucat megabyte ramot

Deluxe Paint V.

Egy makróról van szo, tehát a Makró futtatása menüponttal hívhatod elő (Scanlmage dprx) Erre előjön a scannermeghajtó beállító ablaka Az arexx makrókhoz természetesen el kell indítani a rexxmast programot, de ez - remélem - természetes

Persona) Paint

Toltőmodulról van szó Figyelem[1] Ha az ASL kérdezők használatát állítottad be a Ppaintben, akkor nem választhatsz ki toltőmodult A beállítások menüben kapcsold ki, legalább a scanneles idejére

Moovid

Több ok miatt is szívesen írok erről a programról. Először is: aki elkövette, egy zalaegerszegi programozó, aki pH03Nlx néven fordul elő a magyar amigás irc csatin (általában olyan időben, mikor minden más tisztességes ember dolgozik...) meg az amigás vásárokon (VillageTronik pólóban, Aussteller felirattal - pedig nem is beszél németül), illetve a partykon (csak hogy szidhassa kicsit a grafikus kártyám).

Másodszor ez a világ leggyorsabb AVI/MOV lejátszója - nem tévedés, nem költői túlzás, tény: egy "nyomoronc", egy-két tucat megaherzes gépen akár több animációt is le tud játszani egyszerre, optimális sebességgel.

Harmadszor pedig ez a legjobb AVI/MOV player Amigára. Külön kiemelném, hogy nem feltétlenül kell grafikus kártya, sem high-end turbokártya ahhoz, hogy normális lejátszási sebességet kapjunk. Még ECS gépeken is elviselhető minőséget képes produkálni.

Lássuk, mik a Moovid főbb jellemzői:

Először is 100%-ban assemblerben kódolták. Ennek köszönhetően gyors és kicsi. Nincs külön MOV és AVI lejátszó, mindkettőhöz ugyanazt a programot használhatod. Amigán egyedülálló módon támogatja az INTEL INDEO 3.1 és 3.2-őt (IV31/IV32), amit a többi program elsősorban a magas licencdíjak miatt nem tudott támogatni.

A Groovyplayerre erősen emlékeztető grafikus felhasználói felülete van, rajta minden lényeges kezelőgombbal. Egyszerre akár több állományt is kezel, lejátszás közben is tudsz lépkedni köztük. A puffereit I/O kezelésnek hála gyors lejátszás lehetséges akár közvetlenül CD ROMról is. Az egyik legjobb c2p kódnak köszönhetően a planar képernyőkön (ECS, AGA) is élvezhető lejátszási sebességet produkál. A legfinomabb képkocka-átugró algoritmussal rendelkezik, teljes AGA támogatás (256 szín, ham8, 18 bit, 18 bit STORM), ECS (16 szín), 16 színű szürkeárnyalatos lejátszás ablakban, a CD32 Akiko chipjének támogatása, szinkronizált audio lejátszás, állítható lejátszási sebesség (menet közben is), intelligens pufferméret-kalkuláció és teljes mértékű rendszerbarátság jellemzi, bármely publikus képernyőn képes működni egy ablakban, támogatja a Picasso96 és CyberGraphX rendszereket, szinte minden grafikus kártyához külön optimalizált videó dekódere van, külön lejátszási móddal bír a ZorroII-es grafikus kártyákhoz az optimális lejátszási sebesség édekében -jojó, nem dicsérem tovább...

A következő codeceket támogatja a program (ez azért fontos, mert a milliónyi formátum közül az eddigi lejátszók alig egy-két formátumot támogattak - és valljuk be, még ez a tekintélyes lista sem teljes):

```
Videó for Windows (.avi)
Videó codec-ek:

AccuPak  (PalomAVI)  (CLJR)        24 bit
Intel  Indeo  3.1    (IV31)        24 bit
Intel  Indeo  3.2    (IV32)        24 bit
Intel  Raw           (YUV9)        16 bit
Intel  Raw           (YUV9)        24 bit
Microsoft  RGB       (RGB)          8 bit
Microsoft  RGB       (RGB)         16 bit
Mi^rosof^  Uideo  1  (CRAM/MSVC)    8 bit
Microsoft  Videó  1  (CRAM/MSVC)   16 bit
```

Radius Cinepak	(CVID)	16 bit
Radius Cinepak	(CVID)	24 bit
Radius Cinepak	(CVID)	32 bit
Run Length Encoded	(RLE)	8 bit

Audio codec-ek:

PCM	MONO/STEREO	8/16 bit
MS-ADPCM	MONO/STEREO	4 bit (16 bit)
DVI-ADPCM	MONO/STEREO	4 bit (16 bit)

QuickTime (.mov, .qt)

Videó codec-ek:

Apple Videó	(RPZA)	16 bit
Intel Indeo 3.1	(IV31)	24 bit
Intel Indeo 3.2	(IV32)	24 bit
Radius Cinepak	(CVID)	16 bit
Radius Cinepak	(CVID)	24 bit
Radius Cinepak	(CVID)	32 bit

Audio codec-ek:

RAW	MONO/STEREO	8/16 bit
TWOS	MONO/STEREO	8/16 bit
IMA-ADPCM	MONO/STEREO	4 bit (16) bit
MACE 6:1	MONO/STEREO	8 bit
MACE 3:1	MONO/STEREO	8 bit

Gépigény

Lássuk, mire van szükséged a Moovid futtatásához:

3.0-ás Kickstart (az Akikohoz 3.1-es), ECS vagy AGA Amiga, 68020-as processzor, és egy (1) megabyte szabad memória *Qó,* ha fastram). Természetesen jó, ha van grafikus kártyád és gyors processzorod, memóriád. Egy 30/50-es processzorral már a legtöbb animációt élvezhető sebességgel játssza le a program.

A program használata

CLI-ből indítva a következő paraméterekkel indíthatod a programot:

FILES

A lejátszani kívánt állomány(ok) ncvc(i). Ha nem adsz. mog egyet sem, a szokásos kérdező ugrik elő.

DITHER

Ezzel lehet a kívánt elmosó algoritmust kiválasztani. A következők közül választhatsz:

DITHER HAM8

AGA ham8 dithering 15/24 bit AVI/MOV számára (lassú és csúnya)

DITHER GRAY vagy **DITHER GREY**

AGA 256 szürkeárnyalat

(Gyors, de csak szürke. Lassú rendszerhez ajánlott, mint például egy csupasz 1200-es, fastram nélkül.)

DITHER ECS

16 szürkeárnyalat (AGÁn, ECS és OCS masinákon is működik). Ha ECS (A600, A3000) vagy OCS (A500, A2000, A1000, A1500) géped van, és nincs hozzá grafikus kártyád, akkor csak ezt a módot használhatod.

DITHER 18BIT

Super-hires AGA HAM8 (valódi 18bit minőség AGÁn)

(Szinte tökéletes színeket ad, de egyes nagyobb animációknál lassúnak bizonyulhat.)

DITHER STORM

Nagyfelbontású AGA ham8-as mód, nagyszerű színekkel, igen magas lejátszási sebességgel (15/24 bithez).

Ezzel a móddal egy 60-as proci segítségével 15 fps-t is elérhetsz egy 320x240x24 (!!!) animáció lejátszásakor - képkocka átugrás nélkül!

DITHER p96

Picasso96 8bit/hi/truecolor

Ez vajon milyen hardverhez lehet jó? Amúgy magától erre áll át, ha Picasso kártyát talál a gépen...

DITHER CGFX

CyberGraphics 8bit/hi/truecolor

Lásd eggyel feljebb.

MODEID

Itt adhatod meg annak a képernyőnek a ti'pusát, amin majd a lejátszás történik.

Ha tudni szeretnéd, hogy egy adott képernyőmódnak mi az ID-je (azonosítója), futtasd le pl. a GetmodelD programot (van egy rakás, erre alkalmas program az Amineten). Az így kapott 8jegyű számot kell megadni a Moovid számára. (Ne bosszankodj, a Quake-hez úgyis fel kellett már írnod egyszer, nem?)

Ha pedig modeid ?-lel indítasz, akkor a Moovid lesz olyan rendes és bedobja a képernyőmód-kiválasztót.

NOSOUND

Hang nélkül játssza le az animációt.

NOSKIP

Minden egyes képkockát lejátszik, egyet sem ugrik át. Akkor érdemes használni, ha igen lassú a géped és túl sok kockát hagy ki a program lejátszás közben, mert csak így tudja tartani a megadott sebességet.

FPS

Konkrét számmal adhatod meg a lejátszás sebességét (képkocka/másodpercben). Nem biztos, hogy jó ötlet, ugyanis van olyan animáció, amit eleve 8 FPS-re terveztek - egy ilyen nagyon hülyén tud kinézni, ha túl gyorsan játszod le.

LOOP

Ha véget ér az animáció, kezdi elölró'l.

VERBOSE

Mindenféle információt ad a lejátszott állomány formátumáról, lejátszási sebességről satöbbi.

NOCENTER

Alapállapotban a Moovid a képernyő közepén játssza le az animációt Ezzel a paraméterrel kikapcsolhatod ezt a tulajdonságot

WINDOWPLAY vag> **WINP**

Az épp aktív pubhkus képernjőn nyit eg> ablakot és abban játssza le a/ animációt Az animációt 16 szürkeárnyalatban játssza le Jó, ha legalább 32 színű képernyőn használod csak (azon valószínűleg lesz elég szabad szín) Persze akkor az igazi, ha hi/truecolor képernyőn kéred a lejátszást - ilyenkor színes filmet kapsz

Ez a paraméter gyors lejátszást eredményez a natív amigás chipekkel

F0RCE16

A chunky konvertert arra kényszeríti, hogy 16 chunkypixelt konvertáljon egyszerre 020/030-as processzoroknál javasolt

AKIKO vagy **WRITECHUNKYPIXELS**

Ezzel az opcióval a MooVid a CD32 Akiko nevű chipjét használja a gyorsabb lejátszás érdekében Ugyanez az opció engedélyezi a grafikus kártyán történő lejátszást (ablakban történő lejátszáskor, 256 színű/szurkeárnyalatos vagy 16 szurkeárnyalatos módoknál)

Ehhez az opcióhoz 3 l-es KickStartra van szükség (vagy olyan patch-re, ami engedélyezi a wntechunkypixels-t) AGA gépeken nem ajánlott a használata

SDBL vagy DOUBLEHEIGHT

Megduplázza a képernyő magasságát A 18BlTtel együtt a képernyő szélességét is megduplázza, vagyis az animációt kétszeres méretben játssza le Segítségével egy például 160x 120-as animációt teljes képernyőn játszhatsz le

NOVIDEO

Inkább csak teszteléshez jó, mivel nem mutatja a grafikát

MONITOR Paraméterek

PAL,NTSC,VGA=MULTISCAN,El]RO36,EURO72,SUPER72 = SUP72,DBLPAL,DBLNTSC

TovâWn paraméterek

LORES=LO,HIRES=HI,SHIRES = SHI

(a modeid opció felülbírálja ezeket a beállításokat)

NOGUI

Nem jeleníti meg a gombokat-kapcsolókat Kicsit növelheti a lejátszási sebességet - és néha pont erre a kis különbségre lehet szükséged

PUBSCREEN vagy **PS**

Ezt használd, ha ablakban való leiátszást szeretnél

WINX és **WINY**

A megnyíló ablak x és y koordinátáját adhatod meg vele

MABFIX

A MamActorBroadCast hibás AVIjait fixálja

NOSURROUNDMONO vágj **NSM**

Letiltja a surround audio lejátszást mono hangos animációknál Akkor tiltsd le ezt az amúgy nagyszerű tulajdonságot, ha mono berendezésen hallgatod az Amigát (pl mono monitoron), vagy zűr van a hanggal (visszhang, fémes hangok)

ZORRO2 vagy ZORRO2GFXBOARD

Felgyorsítja az animációk lejátszását ZorroII-es grafikus kártyákon Egész kis sebességnövekedést ZorroIII-as kártyáknál is okozhat

AUTOPLAY vagy AP

Induláskor azonnal elkezdi lejátszani az animációt (alapesetben vár, amíg a Play-re kattintasz). Ha NOGUIval indítasz, mindegy, hiszen akkor azonnal elindul a lejátszás.

NOAUTOEXIT vagy **NAE**

Nem lép ki, miután befejezte a lejátszást (és egyben újra megkeresi az állomány elejét).

GRAPHICBOARDSCREENWIDTH vagy **GBSW**

A képernyőmódot az általad megadott szélességűre módosítja.

GRAPHICBOARDSCREENHEIGHT vagy GBSH

A képernyőmódot az általad megadott magasságúra módosítja. Ha például minden AVIt/MOVot egy 800x600-as képernyőn akarsz lejátszani, akkor írd be:

GBSW 800 GBSH 600

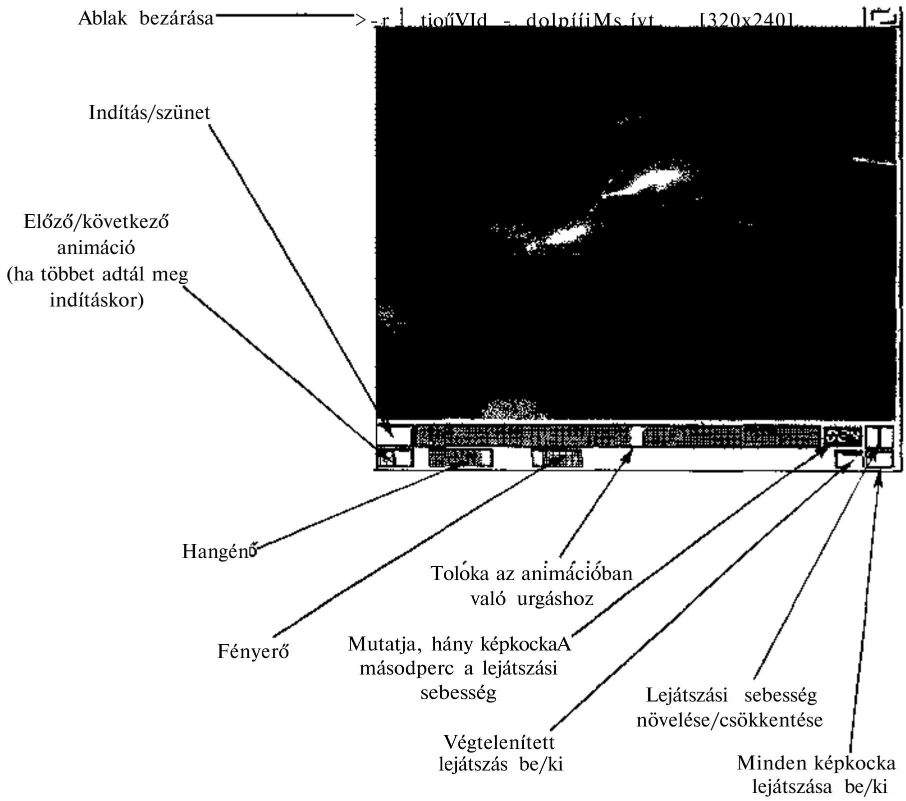
BUFSIZE

A puffer méretét állítja be egy adott értékre.

Pl.: BUFSIZE 100000 - a puffer méretét 100000 byte-osra állítja.

Csak teszteléshez használd, mivel a MooVid belső pufferkalkulációt végez, vagyis automatikusan az optimális méretet állítja be magának.

A MooVid grafikus interfész:



GYÍK

1 Hol szerezhetnékbe jó kis animációkat[11]

A legtöbb CD mellékleten találsz ilyeneket (az Amiga Világ 1 CD-jén is van egy nagy rakás AVI) Ha rendelkezel internet kapcsolattal, keresd fel a következő honlapokat

http //www ímdb com/

Ez az Internet Movie Database Homepage, ahonnét egy csomó filmtrailert tartalmazó site-ra ugorhatsz

Vagy itt egy másik

http //www hollywood com/

Esetleg keress rá a nagy cégek nevére (Warner, Sony Pictures stb)

1 Mégis, milyen gyors a MooNid[1]

Nagyon Ha grafikus kártyád és 60-as procid van, egy 320x240 es Cinepak AVI lejátszása szerény 70FPS-sel lehetséges

3 Támogatni fogja a UUCK codeceV

Nem A Truemotion nem adta meg a licencet

4 Hát az SVQ1 ístf

Talán, még nem érkezett válasz az Apple-től

5 'ÉsltideoW4xésTV5x'>

Talán

6 Mi a lielyzet az **MPEG1** vagy MPEGl támogatassa![1]

Jó hír Ph (nem érték, őmx) máris dolgozik egy RÍVA nevű **MPEG** lejátszón, amely a fentieken túl **DVD-t** és CD-i-t is támogat majd

I YicassoYV-es kártyám vati Hallottam egy speciális változattól

Az ismertető végén olvasható a honlap címe, ahonnét letöltheted a különleges, optimalizált változatot Ez - hála a layer-optimalizált dekódereknek még gyorsabb, mint a simi MooVid Az animációkat sebességcsokkenés nélkül akár teljes képernyős méretben is lejátszhatod

& LeszPPC változat[1]

Valószínűleg

9 Támogatja majd a Moovid a CV 64I3Y) videó layetet"

Igen, nemsokára

10 Támogatni fogja a program a CVPÍCIBVYPC kártyák videolayetef

Nem, mivel olyan nekik nincs is

II PiccololSpecttumkártyám van CGíX-sze\, és csaV; szutke képernyőt VapoV. (GVJlvaV) Miért"

Nem a te hibád - ezeken a kártyakon felcserélték a Voros es a Kek színeket, tehát speciális, hicolor formátumot alkalmaznak Ezeket nem támogatja a MooVid Hicolor CRAM és RPZA lejátszáskor Más codei.-ek támogatják ezt a módot (P96 nál nem jon elő a probléma, bár az meg elég lassú)

1 Lesz íleaWideo támogatás"

Talán (bár a szerző még nem kapott választ a levelére)

Yh Működik a ptogtamütaco-n is"[1]

Igen, persze hang nélkül

14 Lesz 68000 es változat (Viogy \miga500-ason is nczliessvink Nsflkat és MO'Vokat)"

Nem, mert a MooVid túl sok 020+ utasítást használ, es a 68000 es processzor amúgy sem elég erős az animációk kicsomagolásához

V5. CGFX. VHI-al \\aszt\á\oVu és. a MooVid néhabe\eít a töW\ képernyőbe. ívlvl legyek?

Telepítsd a Picasso96-ot vagy a CGFX V4-et.

\6. 060-as kártyám van. *K* Xottoll-es gtaftkus kártyámon \assabb a Vejátszás, tnml sima AGÁn STOÍÖvV ülTHEÍLte\. Rogy \eVeV ez'!

Mivel a ZorroII nem elég gyors a rengeteg grafikus adat továbbításához. Próbálkozz a ZORRO2 opcióval, **hátha** gyorsul valamit a lejátszás.

A MooVid beszerezhető a következő címen (a CD változat idén nyáron jelent meg):

Török László
H-8900 Zalaegerszeg
Cserfa 31.
telefon: 06-92-310-396 (esténként)
EMAIL: torokl@alpha.dfmk.hu
WWW: http: //www. df mk. hu/ - toroki
(ez egyben a PalomAVI, MooVid, PIV-MooVId, Savage programok honlapja)

Groovyplayer

1996-ban egy Alán nevű magyar Amigás gondolt egyet, és - mivel sehol sem talált ilyet - nekilátott egy gyors és komfortos SCSI/Atapi CD lejátszó program elkészítésének. Akkoriban Alán sűrűn járt a klubba és volt alkalmam beszélgetni arról vele, hogy miért írt egy x-edik CD lejátszót, amikor már szinte Dunát lehet velük rekeszteni. Alán rámutatott a többi program hiányosságaira és elmondta, hogy ezeknél többet, jobbat szeretne készíteni.

A program elkészült és tanúsíthatom, hogy gyors lett, szép, okos és jó, egyszóval igazi Amigás proggi.

A GroovyPlayer a legtöbb CD meghajtóval együttműködik. Én még legalábbis nem találkoztam olyan meghajtóval, amivel problémázott volna.

Mit is tud a program?

Együttműködik a szabványos SCSI-2 és Atapi csatlakozófelületű CD-ROM meghajtókkal.

T\idja a szokásos alapfunkciókat, amit bármelyik CD lejátszó: lejátszás, szünet, állj, előre-visszaugrás, keresés, pohártartó kinyitása.

A kinézete alkalmazkodik a képernyő paramétereihez, mint színmélység, vagy paletta.

Ha már le van tárolva, a CD tartalomjegyzékét megjeleníti (sorszám, cím, hossz). Ez csereszabatos egy másik ismert CD lejátszóéval, az MCDPlayerével. Az ablakban egy szám címére kettőt kattintva megkezdi a szám lejátszását.

A lejátszás programozható.

Kezeli az ún. multimédiás CD-ket, amiken adatsáv(ok) társaságában található egy vagy több hangsáv.

Hangerő, balansz, némítás, véletlenszerű lejátszás, ismétlés, bejátszás, lekeverés, programozási és felvételimód, kényelmes és sokrétű beállítási lehetőség, LCD stílusú kijelző, számlálók, állapotjelző, stb...

Mi kell a program használatához?

Egy Amiga típusú számítógép, egy CD meghajtó, egy meghajtó progiam (pl. Atapi.device. vagy scsi.device), 3.x kickstart és 200 K-nyi memória. A .device helye a Devs: logikai egységben van, mint az köztudott.

Telepítsük merevlemezre a lejátszót!

1. Használd a programhoz mellékeli install szkriptet! Kettőt kattintasz az ikonján és a szkript elvégzi a munkát automatikusan.

2. Ha valamilyen oknál fogva megsérült a szkript. vagy csak ódzkodsz a használatától, egyszerűen telepítheted manuálisan is a stuffot:

a.) A groovyplayer/fonts könyvtár tartalmát másold a Fonts: könyvtáradba,

b.) A GroovyPlayer programot oda. ahonnan a jövőben használni akarod,

c.) A groovyplayer/envarc könyvtár tartalmát másold az Envarc: könyvtáradba,

d.) A groovyplayer/locale könyvtár tartalmát másold a Locale: könyvtáradba.

a GroovyPlayer közelébe, bár mehet máshová is.

A program ezek után már működőképes.

A program használata

A programot az ikonján kettős kattintással elindíthatod a WB felületéről, vagy nevének (és ha kell, az útvonalának) begépelésével parancssoros felületről. (CLI ill. Shell)

Ha esetleg nincs még prefs állomány elmentve, vagy nem talál megfelelő device meghajtót, akkor figyelmeztet és kirakja a beállító ablakát, amelyben kényelmesen beállíthatod a program funkcióit. Ha minden OK, akkor megjeleníti a lejátszót, amely - bár szép rajzolatú - egy szabványos Amiga ablak.

Ebben az ablakban vannak a program kezelőszervei és itt jeleníti meg az információkat is

A program beállítási lehetőségei igen sokrétűek:

Általános beállítások

Tekerési seb

Megadhatod, hogy az előre-, vagy visszatekerés gomb nyomvatartása esetén mennyi időnként menjen a következő számra. (1-9999 mp)

Halkítási seb

A számok hangerejének lekeverési sebessége. (1-10, 10 a gyorsabb)

Taszkprioritás

A lejátszóprogram folyamatának a prioritása. (-127-+127, jó az nullán)

Visszaugrás x mp után

Beállíthatod, hogy 'valódi I< <' esetén mennyit kell lejátszania ahhoz, hogy csak a szám elejére ugorjon visszatekeréskor és ne az előző szám elejére.

Kivárás számok között (mp)

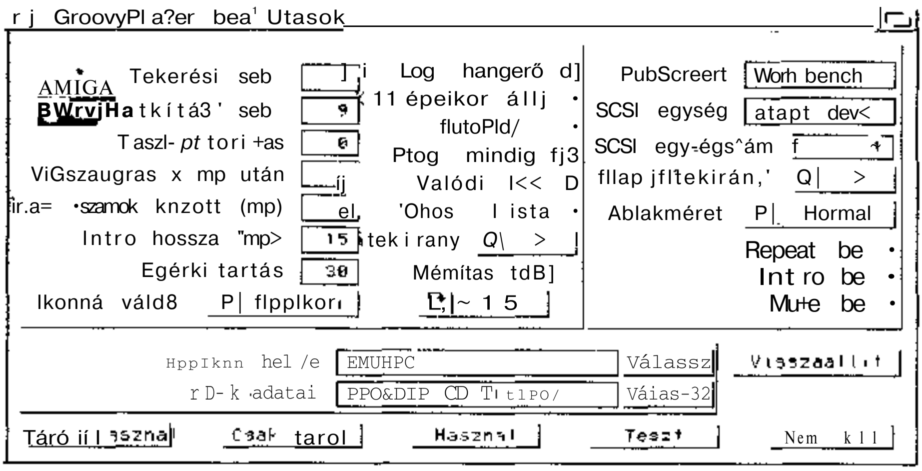
Vannak olyan CD-k, amiknél nincs szünet az egyes számok között. Ennek a gombnak a segítségével beállíthatod a várakozás idejét. (Egy folyamatosan világító led jelzi is.)

Intro hossza

Ha a számokból csak egy-egy rövid bejátszást akarsz meghallgatni, itt lehetőséged van megadni ennek a hosszát mp-ben. (5-9999)

Egérkitartás

A hangerő és a balansz állításakor - ha folyamatosan nyomvatartod az egérgombot - milyen gyorsan változzanak az értékek A kitartás a proci sebbességétől is függ



Ikonná válás

Megadhatod, hogy a lejátszó ablakának 'mélység gombjára' kattintva ikonná váljon, vagy a WB 'Programok' (Tools) menüjében jelenjen meg uj menüpontként

Log. hangerő

Bekapcsolásakor nem lineárisan, hanem logaritmikusán állíthatod a hangerőt

Kilépéskor íillj

Ha kilépsz a programból, akkor a lejátszást is abbahag>ja

AutoPlay

A program - behelyezéskor - automatikusan elkezdi a CD-t lejátszani

Prog. Mindig

Ha bekapcsolod, akkor a lejátszás közben is programozható a lejátszó

Valódi I < <

Bekapcsolásakor a visszaléptetés gomb ugyaniig} működik, mint egy normál CD lejátszónál, azaz a 'visszaugrás x mp után' mezőnél beállított idő eltelte előtt fog csak az előző számra lépni Egy ébként csak újra kezdi a számot

"Okos" lista

Bekapcsolásakor a lista követi a lejátszás menetét

Játékirány

Alapesetben a lista sorrendjében játsza le a számokat Ezt itt megfordíthatod, vagy véletlenszerű számkiválasztást is lehetővé tehetsz

Némítás [db]

A némítás mértékét állíthatod be (-5 15) három lépésben

Indító beállítások

Ezeket a beállításokat a program indításakor veszi figyelembe, ezért megváltoztatásuk után újra kell indítanod

Pubscreen

A nyilvános képernyő nevét kell beírnod, ahol meg akarod jelenítetm a lejátszót

SCSI egység

A mezőbe a device nevét kell beírnod, amelyikkel a CD meghajtót ke/elni akarod Kis/nagybetű érzékeny'

SCSI egységszám

A készülék egységszáma (0-999) Atapinál az 1 a nyerő

Alap játékirány

Az aktuális alapbeállítású játékiránv megadása

Ablakméret

Semmi kulonos, a lejátszó lábait csavarozhatod le vele

Repeat be, Intro be, Mute be

Ezek a gombok a program indításakor bekapcsolt állapotúak lesznek

Útvonalbeállítások

Appikon helye

A mezőben kiírja az appikon útvonalát

CD-k adatai

A CD k adatainak útvonala A két válaszgomb egy állománykiválasztót rak ki, amelyben egy-egy könyvtarat kell megadnod, ahol a fentiek találhatók

Visszaállít

A beállításokat visszaállítja az indításkor aktuálisra.

Tárol&hasz.

A beállításokat tárolja és használja

Csak Tárol

Csak tárolja a beállításokat.

Használ

Használni fogja a beállításokat, de nem tárolja le.

Teszt

Letesztelheted a beállításaidat.

Nem kell

A beállítások megváltoztatása elveszik.

Listaablak

Jobbra fent a 'üst' gombot megnyomva egy listaablakot rak ki, amelyben a CD adatait láthatod, illetve szerkesztheted. A két felső szövegmezőbe az előadó és a CD címe kerül, alatta lévő listában pedig felsorolja a CD-n lévő nótákat. A lista alatt módosíthatod a kijelölt dal címét (a hosszt csak mutatja mp.-ben).

Ha egy nótán kétszer kattintasz, akkor elkezdi lejátszani. Ha a beállításkor az 'okos lista' gombot bekapcsoltad, akkor a listában az éppen szóló nóta adatait mutatja és a sora van kijelölve. Ilyenkor az ablak csak akkor jelenik meg - magától -, ha a lejátszóban CD van.

Tárol

A CD adatait lemezre mentheted, a beállításoknál már tárgyalt útvonalra.

Használ

Nem menti el, csak használja...

Kilép

Becsukja az ablakot, a módosítások elvesznek.

Néhány további dolog

A CD lejátszó programozható, de ezt - és pár mást még - nem írom le, mert ha megvan a proggi, ne sajnáld letölteni magyar nyelvű dokumentációját sem. A leírás mindenre kiterjedő, látszik, hogy Alán gondolt a kezdőkre is.

Mit lehet még leírni erről a programról? Nagyon igényesen van megírva, látszik, hogy Alán kiváló programozó (sokkal kiválóbb, mint páran, akik nagy arccal járnak-kelnek és döngetik a mellkasukat, hogy ők mekkora szoftver guruk), aki igyekezett kihozni a lehető legtöbbet mind a programból, mind az oprendszerből.



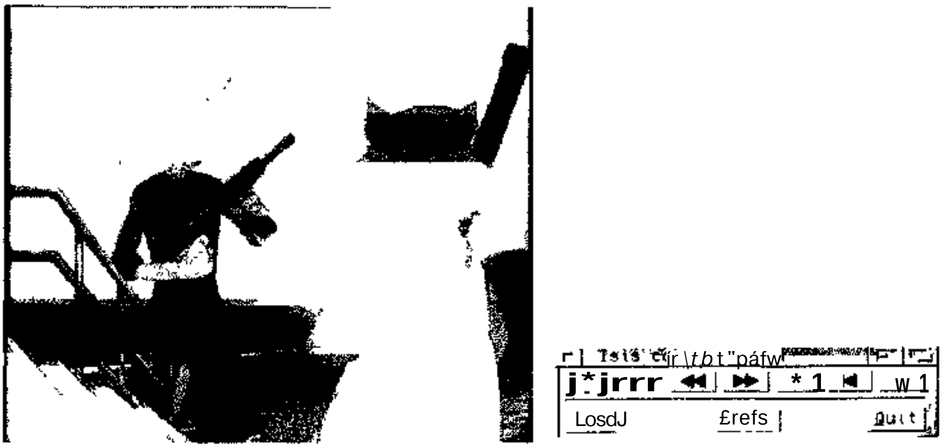
IsisPPC

Azt már láttuk, hogyan lehet AVI vagy QuickTime filmeket nézegetni Amigán, most nézzük, mi a teendő, ha egy MPEG filmet szeretnél megtekinteni.

Sajnos MPEG formátumú film CD-t egyelőre csak a PPC tulajdonosok nézhetnek Amigán, mivel 68k-ra nem létezik ilyen. (A RÍVA talán ilyen lesz, miután elkészül...)

Egy 68k-s processzoron működő mpeg lejátszóról a 99/3-as Amiga Világb an is olvashattok.

Az a tény, hogy az Isis az egyik legjobb amigás mpeg lejátszó, még távolról sem jelenti azt, hogy tökéletes. Sőt! Az Isis nem gyors (ahhoz képest, hogy ppc-s), és elég gyakran hajlandó lefagyni. Azért ne keseredj el, távolról sem fagy olyan gyakran, mint a legtöbb MICROS— 1 alkalmazás...



Néhány szó az IsisPPC szolgáltatásairól

Az IsisPPC-t CLI-ből és Workbench alól is indíthatod. 8/15/16/24 bites, képernyőn működik, képes egy Workbench-ablakban a filmek lejátszására, de bármely publikus képernyőt is kijelölheted neki erre a célra. Kihasználja a CyberVision3D grafikus kártya által nyújtott lehetőségeket, például egy kocka oldalán játssza le a filmet, vagy az overlay funkció segítségével sebességcsökkenés nélkül nagyíthatod a lejátszó ablak méretét akármekkorára.

Vezérlőpanelje segítségével úgy kezelheted, mintha csak egy videomagnó lenne. Lejátssza a VideoCD-ket és a CD-I lemezeket. Támogatja az MPEG audio layereket l-estől a III-asig.

Gépigény

Mindenképp PPC-s Amiga kell hozzá, amivel természetesen együtt jár egy minimum 40/25-ös 68k-s processzor is. Szükség van legalább 2.0-ás kickstartra is, és bár elmegy a program AGÁn is, jó, ha van grafikus kártyád

Hangot az AHI segítségével hallat a program, tehát arra is szükséged van (legalább 4-es verzió). 4MB ram és egy olyan CD a további követelmény, amelyet kezelni tud valamelyik (Burnlt-től kölcsönzött) driver.

Nem árt, ha 200MHz-es 604-es PPC procid és egy jó grafikus kártyád van (CV64/3D vagy BVision

stb). A CD ROM lehet lassú is, hiszen már egyszeres (!) sebességű olvasó is elegendő adatot tud szolgáltatni egy mpeg filmhez.

A **LBS:** könyvtárban legyenek ott:

gtlayout.library v39+

ppc.library v45+ (éneíkül úgysem megy a kártyád)

cgxvideo.library v40+ (ha szeretnéd kihasználni az Overlay funkciót)

cgx3dvirgin.library v2+ (a 3D-s vetítéshez)

a megfelelő Burnlt meghajtóprogramok a VideoCD-khez (mpeg állományokhoz nem kell)

Álljunk meg egy pillanatra az utolsó pontnál. Sajnos egy videó CD-n az adatok nem olvashatóak a megszokott módon (tehát hiába látsz a CD-n egy kb. 650 megás állományt, azt megadhatod lejátszásra az Isis-nek, de nem tudja értelmezni). Filmet csak közvetlenül a track-ből lehet kiolvasni. Ehhez viszont speciális meghajtóprogramra van szükséged - ezek az említett Burnlt driverek. Ha egy CD író szerencsés tulajdonosa vagy, akkor szinte biztos, hogy támogatja a lejátszást valamelyik driver (ha reklamál a program, hogy nem lát olvasható CD-t, próbálgasd végig az összes - 9 - lehetőséget). Ugyanez vonatkozik a SCSI CD ROMokra is (az eddig próbált összes SCSI CD ROMmal működött a program). Ha atapi olvasód van, sajnos elképzelhető, hogy nem támogatja a program. A mai árak mellett talán nem lehetetlen, hogy lecseréld egy olyan típusra, amivel nincs gond... (Ne feledd, elég egy használt 2x-es sebességű is, itt a gyorsabb CD olvasók nem játszanak szerepet.)

Telepítés

Kattints rá az "instalP ikonra és hagyd, hogy telepítse. Ha mégis inkább magad szeretnéd elvégezni, a főprogramot másold egy tetszőleges helyre. A már említett library-kra is szükséged lesz.

A program használata

Ha CLI-ből indítod (pl. Scala alól meghívva hasznos lehet), a következő paramétereket adhatod át neki (ezeket tooltype-ként az ikonhoz is hozzáírhatod):

NAME= <MPEG állomány >

A lejátszásra ítélt állomány neve elérési útvonallal együtt.

SCREEN

Egy 8/15/16/24 bites képernyőn játssza le.

PUBSCREEN= <publikus képernyő neve>

Egy publikus képernyőn nyitja meg a lejátszó ablakot.

OVERLAY

Egy overlay ablakban játssza le a filmet (csak a CyberVision64/3D grafikus kártyával lehetséges).

COLORKEV

Használja a Colorkey opciót (csak az Overlay-jel működik).

BACKDROP

Workbench-háttérként (!) játssza le a filmet (csak az overlay-jel).

3D

A 3D-s nézetet kapcsolja be.

SCREENMODE= < képernyfondd neve>

A képernyőmódot adhatod meg.

DEPTH

A Képernyő mélysége.

DITHER=ORDERED | FS2

Ha 8 bites képernyőn használod (pl. AGÁn), a színelmosás módját határozhatod meg vele. Az ordered csúnyább, de gyorsabb.

CDTRACK= < track száma >

Ha film cd-t játszol le, megadhatod az esetleg több track közül lejátszani kívánt számát.

FPS

A másodpercenként lejátszott képkockák száma. Ha O-át írsz, akkor az mpeg állományban megadott sebességet alkalmazza, ha -1-et, akkor a lehető legnagyobb sebességet (elég brutális sebességre képes ezzel az opcióval, pl. a Bili Gates képébe repülő torta látványa alig tart fél másodpercig).

FÁST

Gyorsabb kicsomagolás (=megjelenítés) kicsit rosszabb képminőséggel (a kép némileg el lesz mosva).

SKIP=< százalék >

Az átugrott képkockák mennyisége százalékban.

MUTEAUDIO

A filmnek nem lesz hangja.

LOOP

Miután véget ért a film, kezdi elölről.

RESTART

Miután lejátszotta az állományt, előugrik egy kérdező, ahol újabb állományt adhatsz meg lejátszásra.

STATS

Néhány információt közöl kilépés után a lejátszási sebességről.

QUIET

Nem ír ki információkat lejátszás után.

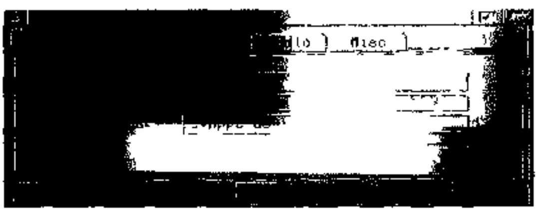


Ha Workbenchből indítod, a következő kezelőpanelt látod:

A beállítások (Prefs)

Input

Az Input mezőnél megadhatod, hogy egy mpeg állomány kívánsz lejátszani, vagy egy film cd track-jét. Ha állományt választasz, a Default path-szal bevésheted az mpeg filmeket tartalmazó könyvtárad nevét.



CD track esetén meg kell adnod, melyik vezérlőprogram kezeli a cd romod (pl. 1230scsi.device, warpdrive.device stb) és hogy hányas egységszáma van. Az egység atapi cd romoknál szinte mindig 1-es (mivel legtöbbször SLAVE állásban van), SCSI cd romoknál 0-15-ig (UW SCSI esetén) vagy 0-7-ig („sima" SCSI meglétekor) terjedhet.

Display

A megjelenést állíthatod itt be:

Display

Lehet „Pubscreen", vagyis egy már meglévő képernyőn nyit a program ablakot. A Screen-ben saját képernyőt használhatsz (ezeket a Pubscreen name és SCreen mode kapcsolóknál adhatod meg). Az Overlay funkciót csak CV64/3D kártya tulajdonosok használhatják, e kártya különleges tulajdonságait használja ki a program (a colorkey a leggyorsabb, és független a kép méretétől, igaz, cserébe közvetlenül odaír a program az ablak helyére, tehát ha félig le akarod takarni egy ablakkal, nem fog sikerülni: oda is beírkál az Isis. (Persze ez csak azokat zavarhatja, akik valamiért félig le akarják takarni a filmet...)

Grafikus kártya tulajdonosoknak javaslom a 15 vagy 16 bites módot. Ez sokkal gyorsabb, mint a 24 bites, minőségbeli különbséget viszont nem lehet észrevenni (és a színillesztés is igen gyors).

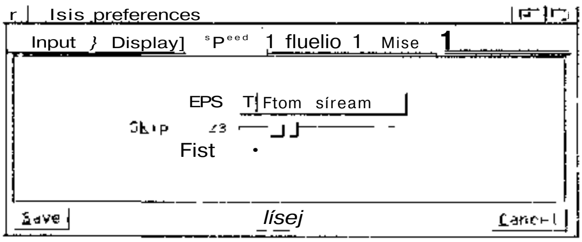
A Ditheringről már volt szó - a két mód lényegéről az AMIGAonly c. magazin 10-es számában olvashattok (a Ppaint cikkben).

Speed

A lejátszás sebességét adhatod meg. Az FPS-nél választhatsz fix lejátszási sebességet (a filmek többsége 24 fps-en érkezik a szemünkbe - mármint a normális filmek a moziban vagy a tévében), kérheted a lehető leggyosabb lejátszást, illetve kiolvashatod az animációba kódolt ajánlott lejátszási sebességet.

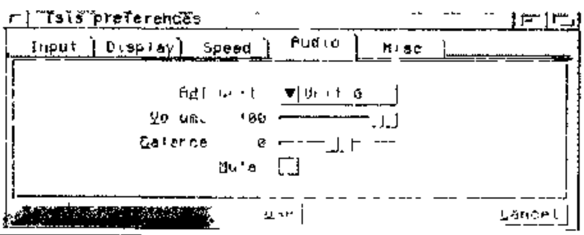
A **Skip** átugorja a képkockák bizonyos százalékát - ha akadozik a lejátszás, növeld az értékét.

A **Fást** a gyorsabb, kicsit gyengébb minőségű lejátszást kapcsolja be.



Audio

Igen... ez a leggyengébb rész. Sajnos a program a hangot az **AHI** segítségével állítja elő, amely - mint köztudott - igencsak leterheli a rendszert. Meglehetősen abszurd, de a hang jobban igénybe veszi a gép erőforrásait, mint a kép...



Az **AHI** négy egysége közűl (unit 0 - unit 3) kell kiválasztanod a megfek lől (az **AHI** preferences-ben megnézheted, milyen paraméterek tartoznak az egyes unitokhoz), a Volume a hangerőt jelenti, a Balance talán a balanszot (utána kellene olvasnom a szakirodalomban.), a Mute pedig lelövi a hangot Ha igazán kíváncsi vagy, milyen sebességre képes az Isis. egyszer próbáld ki hang nélkül

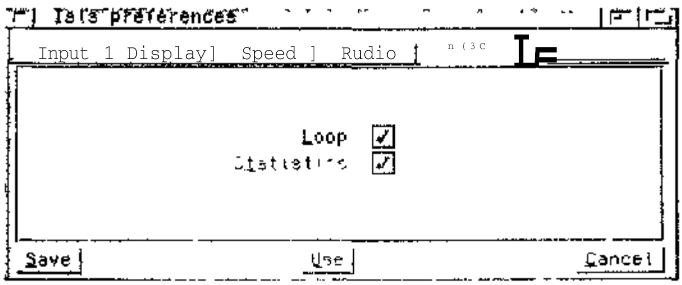
Mise

Loop

Végtelenített lejátszást okoz.

Statistics

A végén eláraszt mindenféle információval arról, hogy mit is csinált



APDF

Már-már ismerős a bevezető egy cég kitalál egy sokadik formátumot, mely az égvilágon semmivel sem tobb/jobb, mint a már meglévőek, mégis ez terjed el a pc-s világban - hála az őt kifejlesztő cég marketingjének A PDF formátum előnye, hogy egyetlen állományban tartalmazza a dokumentum betűtípusait, képeit, szövegét - mindent Természetesen ki lehetett volna bővíteni pl az **RTF** (Rich Text Formát) szabván)t is két utasítással, de akkor hol marad a piaci dominancia[9] Ugyanezt elmondhatjuk a PostScriptről, sőt, a html-ről is

Miért érdekelhet egj amigást az Adobe cég PDF formátuma[7] Mert például - hogy egy aránylag aktuális okot hozzunk fel - a nemrég szabaddá tett, vagyis ingyen letölthető TVPaint program teljes dokumentációja is ebben a formátumban van, nem beszélve a rengeteg, interneten található irományról

A lényeg, hog> egy Emmanuel Lesueur nevű amigás a világ hülyeségei felett való mérgelődés helyett készített egy PDF megjelenítőt

E könyv írásakor a program még csak béta változatban elérhető, épp ezért meglehetősen fapados szegény Valójában Derek B Noonburg xpdf névre hallgató linux program átirata Jelenleg az 1 2-es PDF állományok olvashatóak vele (a legtöbb árlista, tájékoztató, dokumentáció ilyenben van) Az Amiga változat egyelőre nem támogatja a japán fontokat tartalmazó PDF állomán>ok megjelenítését és a titkosított állományokat

A program forrása szabad, az aminetről letölthető, tehát bárki beépítheti ezeket a funkciókat

Gépigény

3 O-ás kickstart, 20-as CPU, **MUI** 3 8 és **GZIP** (vagy más olyan program, ami megfelel az „uncompress" unix programnak

Nem árt, ha letöltőd hozzá az aminetről a Typel_5 lha fontgyűjtemén>t, vagy máshonnét szerzel néhány postscnpt betűtípust

Jó, ha van grafikus kártyád és gyors processzorod (a program a PPC-t is támogatja, pontosabban a PowerUp kernelt)

Telepítés

Másold oda az Apdf állomámnyt, ahová jólesik Ha a PowerUp változatot használod, az Apdf elf állományt is másold ugyanoda

A Gzip leg>en a path-ek valamelyikén[1] Tahát vagy a C -ben, vagy ott, ahová eg} path < útvonal > utasítással mutatsz a startup sequence-ben

A program indítása

CLI bői indítva az enyim pdf állományt ügy nézheted meg, ha beírod

„Apdf enyim.pdf"

Nyilvánvaló, hogy ha az **enyim** máshol van, pl a sys dokuments könyvtárban, akkor a parancs így módosul

„Apdf sys:dokuments/enyim.pdf"

További paraméterek adhatóak az Apdf-nek, a következő sablon szerint

PDFFILE/A,P = PAGE/N/K,Z = ZOOM/N/K,C = COLORS/N/K,G = GZIPCMD/K, U = URLCMO/K,I=DEFICON/K,F=FONTMAP/M

PDFFILE

Ez annak az állománynak a neve, amit meg szeretnél nézni.

PAGE

A megnézni kívánt oldal száma (alapértelmezésben 1).

ZOOM

A nagyítás mértéke. Túl kis nagyítás esetén a dokumentum a képernyőn esetleg nem lesz jól olvasható.

A Zoom értéke -5 és +5 között lehet.

COLORS

Megadja, hány színt használhat fel a program egy kép megjelenítéséhez. Alapértelmezés: 16. Hicolor (64e szín) vagy Truecolor (lőmillió szín) képernyők esetén nem veszi figyelembe.

GZIPCMD

Annak a parancsnak a neve, amely kicsomagolja az adatokat.

Alapértelmezés:

"gzip -d -q".

URLCMD

A külső hivatkozásokhoz használt parancs neve. Tartalmaznia kell a '%s' füzért, a helyébe illeszti majd a program az URL címét. Nincs alapértelmezett megfelelője.

DEF1CON

A pdf állományok default ikonja. Ha egy dokumentumot pdf formátumban mentesz el (mert olyat is tud a program) sajátos betűtípus-definíciókkal, akkor ezt az ikont fűzi az állományhoz az Apdf.

Alapértelmezés: "env: sys/def_pdf"

FONTMAP

Megadja, hogy melyik betűtípust melyik amigásra cserélje le a program. Általában nem kell vele külön vesződni.

Mielőtt az Apdf végignézi, milyen paramétereket adtál neki, megvizsgálja, hogy a betölteni kívánt állomány ikonjában vannak-e tooltype definíciók. Ha igen, akkor azok felülbírálják az általad megadott paramétereket.

Indítás Workbench alól

A Newkonsnál ismertetett egy katt az állományra + shift+duplakatt az Apdf-re módszert használd, illetve ha csak simán dupla kattintással elindítod a programot, bedob egy kérdezőt, ahol kiválaszthatod a megtekinteni kívánt állományt.

A következő paramétereket fogadja el tooltype-ként:

„PAGE", „ZOOM", „COLORS", „GZIPCMD", „URLCMD", „DEFICON" és „FONTMAP"

Ez utóbbiból annyi sor kell, ahány helyettesítést definiálsz.

Kilépéshez használd a megfelelő menüpontot, zárd be az ablakát, küldj neki egy arexx "Quit" parancsot, szólj neki az Exchange-dzsel vagy nyomd le a Control-C kombinációt.

Néhány szó a Fontmap paraméterről/tooltype-ról

A FONTMAP formátuma:

pdf_font_name/[flags]amiga_font_neve

A flag-ek a következők lehetnek:

‚B'

félkövér

,r

dőlt

,1'

Latin-1 font (alapértemlezett)

,V

Latin-2 font (Ez kell nekünk!)

,s'

"Symbols" típushoz

,z'

„Dingbats"[1] típushoz

,%x'

x%-kal átméretezi az amiga betűtípust. X 1 és 999 közötti szám. Alapértelmezés. 100

A program használata

A főablak

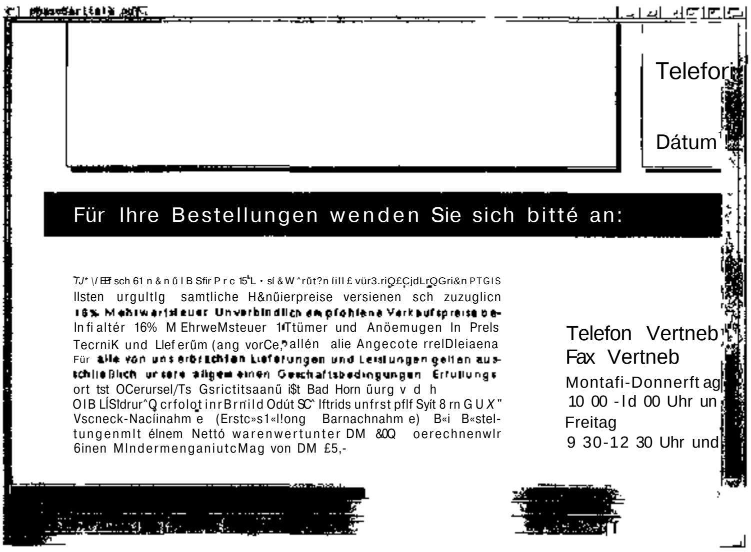
Az aktuális oldal képe látható az ablak felső felében. Lenyomott egérbillentyűvel kijelölhetsz szövegrészeket, melyek aztán a Copy menüponttal a vágóasztalra másolhatók (és onnét minden program számára elérhetőek).

Ha az egér egy hivatkozás felett van, az ablak jobb alsó sarkában megjelenik a cél címe (akárcsak egy böngészőben)

Ha ez a hivatkozás egy internet cím, akkor az a parancs hajtódik végre, amit az URLCMD paraméternél megadtál (én pl. egy Load arexx parancsot adnék kedvenc böngészőmnek).

Alul állíthatod be továbbá a nagyítás mértékét és ott tudsz lapozni is.

Egy szövegre is rákereshetsz (a kis/nagybetűk egynek számítanak) Ha nem találja meg a keresett füzért a program a dokumentum végéig, elölről kezdi keresni, egészen addig, míg körbe nem ér.

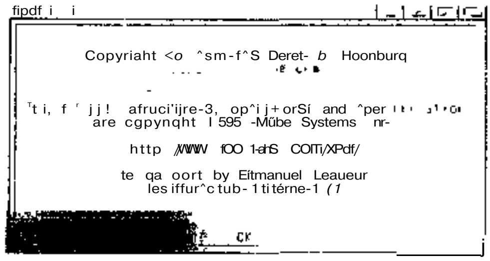


A menük

PROJECT MENÜ

About

A szokásos információs ablakot hozza elő



About MUI

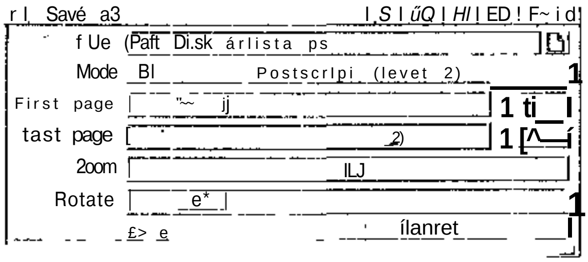
A program MUIt használ a megjelenítéshez, itt olvashatsz annak verziószámáról, beszerzési helyéről stb.

Open

Megnyit egy PDF állományt.

Savé as

Megnyitja a kimentés ablakát.



Ebben az ablakban kiválaszthatod mil>en formában mented el a dokumentumot. Szöveg mentésekor a dokumentumban lévő képeket, grafikákat, betűtípusokat a program figyelmen kívül hagyja. Kép módban a szöveget hagyja ki a program, csak a képeket menti ki A kezdőállomány nevét meg kell adnod, a képeket majd ez alapján megszámozott állományneveken menti el az Apdf. A kép formátuma lehet PBM, PPM és JPEG.

Quit

Már említettem, hány- és hányféleképp lehet elhagyni a programot.

EDIT

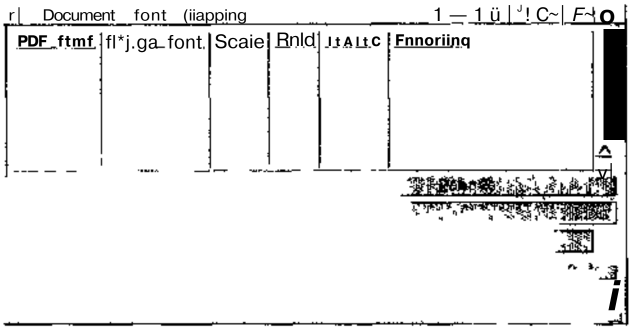
Copy

A kijelölt szöveg vágóasztalra másolása.

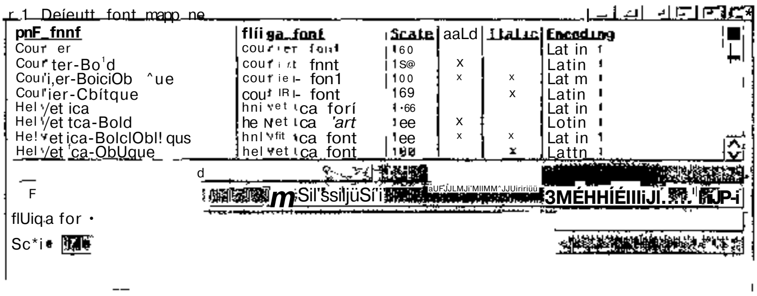
SETTINGS

Default & Document font mapping

Megnyitja a Fontmap editort Ebben az ablakban módosíthatod a **PDF** és amiga betűtípusok átváltását A Default Font mappingnál definiált párok minden dokumentumra érvényesek (elmentésre kerülnek az Apdf ikonjában), míg a Document font mapping-nál defiumáltak csak arra a dokumentumra érvényesek



Már eleve hoz magával a program néhány betűtípus-párt, nem látom értelmét a komolyabb piszkálásnak.



Mui

A Mui beállításokat végezheted el az előugró ablakban.

Mint említettem, a program még csak félkész állapotban van, a szerző ígérete szerint a végleges változat már progress-indicatort (ez amolyan hol-is-tartok-a-melóban-kijelző), lokalizációt, WarpUp támogatást és PDF datatype-ot is tartalmaz majd. Ez utóbbi gyakorlatilag az összes program számára lehetővé teszi majd a PDF állományok olvasását.

/lmű/rt/Imp

Az AmigaAMP az egyik legjobb MPEG Audio lejátszó program. Az MP2/MP3 formátumok közös jellemzője, hogy igen jó hangminőség mellett az eredeti méret töredékére tömörítik a zeneszámokat. A tömörítés során az eredeti adatok mintegy kilencven százalékát egész egyszerűen kidobják a szemétbe. Megfigyelték ugyanis, hogy egy átlagember füle egész egyszerűen nem vesz észre változást a hangzásban, ha bizonyos részeket eltávolítunk a dalból. Voltaképp nincs korrekt tudományos magyarázat a dologra (sem pedig általános formula, hogy mit lehet kihagyni és mit kell benntartani), egész egyszerűen addig kísérleteztek egy rakás önként jelentkezővel, amíg rátaláltak azokra a közös „hangokra', amik senkinek sem hiányoztak.

Az eredmény egy új szabvány, az MP3 lett (persze voltak elődjei és jelenleg is több cég csatázik az utód elismertetéséérrt - persze mindenki a saját formátuma mellett lobbizik). Az MP3 komoly vihart kavart a lemezgyártó cégek körében, hiszen az így tömörített dalok végre elég kicsik lettek ahhoz, hogy interneten bárki letölthesse őket - ráadásul észrevehető minőségromlás nélkül. Az új hanghordozó formátum tehát jó a fogyasztónak, jó a zenekaroknak (nekik csak használ, ha minél jobban terjednek dalaik, több együttes magától feltette az internetre új dalait), és látszólag rossz néhány multinacionális cégnek (elesnek némi extraprofittól). Tippeljetek, végül melyik csoport érdekei győztek? Természetesen a multik ismét fontosabbak voltak, mint az a néhányszáz millió hallgató. Az MP3 site-okat tűzzel-vassal irtják (tudod: kazettás magnóval felvehetsz a rádióból egy dalt, számítógéppel már nem), a cégek legfontosabb dolga pedig nem az új, még jobb formátum kidolgozása, hanem annak másolásvádelmének megoldása. A jelenség nem egyedülálló, egy másik rendelkezés szerint írógéppel sokszorosíthatsz egy védett írást (mondjuk egy verset), de számítógéppel már nem nyomtathatod ki, mert az már bűncselekmény...

Térjünk inkább vissza az Amigához, az ilyen rendelkezéseket pedig hagyjuk az abszurd humor kedvelőinek.

Egy hagyományos írható CD-n kb. tíz-tizenkét órányi, hifi minőségű MP3 zene fér el. Egy nagyobb merevlemezre pedig akár három-négyszáz órányi is - ez pedig igencsak megváltoztatja zenehallgatási szokásainkat. Ma már egy rádióállomás inkább pár vincseszteren tárolja a sugárzásra váró anyagot, nem pedig több termet elfoglaló polcokon; egy autós magnóba nemsokára ZIP vagy A-drive lemezt teszünk; a walkman-ek speckó chipek segítségével valós időben tömörítve veszik fel a koncerteket (aztán lehet két nap alatt elárasztani a világot a jó kis kalóz-koncertfelvétellel hehe), a kocsmákban pedig a pincérnő nemcsak a ruháját hányja le erotikus műsorként, de a rádiógomb tekergetése helyett immár az egér kattintásával csihol lagzilajcsit a T. vendégeknek.

Természetesen mint mindennek, az MP3-as daloknak is van egy komoly hátránya. A lejátszásukhoz nagy teljesítményű processzorra van szükség (hogy a becsomagolásról már ne is beszéljünk).

Minimális gépigény valójában nem létezik, hiszen a lejátszás minőségének rontásával lassabb számítógépeken is meghallgathatod az mpeg dalokat. Normális (tehát nem Sokol) minőségű zajkeltéshez illik 30-as processzort használni (nem baj, ha van hozzá koprocesszor), az igazi élvezet azonban a PPC kártyákon kezdődik. Egy 68060-assa! is lehet hifiben zenélni, de annyira leterheli a processzort, hogy nem lehet mellette túl sok mást csinálni.

Az AmigaAMP pc-s rokona, a WinAMP mintájára készült. Meglehetősen kompatibilis vele (használja annak skinjeit - a skinekről később), és ahhoz hasonlóan freeware, azaz ingyenes program.

A zajkeltéshez az AHI-t használja, ami kicsit ijesztően hangozhat (ismerve az AHI gépigényét), de megnyugtatok mindenkit: a legújabb változat már abszolút döccenésmentesen játszik le bármit, még ha mellette vauul üolgozol i& a gépeden.

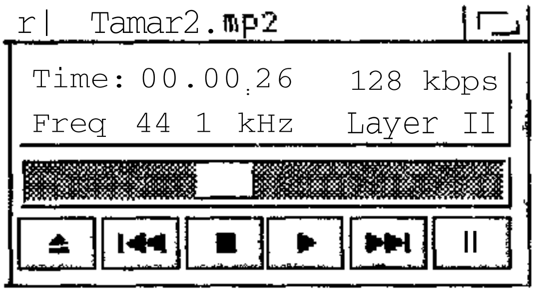
Ez a változat már igen szép GUIval rendelkezik (nézd csak meg az összehasonlító képeket). Saját kikódoló engine-ne! rendelkezik, de lehetőséged van arra is, hogy a feladatot az mpega.library-ra bízd (jelenleg a saját, internál dekódere jobb). Az mpega.library-nak létezik fpu nélkül működő változata is,

tehát akár egy 68020-as procival is használhatod (más kei dés hogy érdemes-e)

Az új változat meglehetősen esicsás. ha egy sziík látókörű pc-s (kevés nem OLYAN van .) a géped közelébe keveredik, mutasd meg neki bátran Az analyzer névre hallgató ugráló csíkok (hogy eccerűen fogalmazzunk) pont akkor ugrálnak, amikoi ugrálniuk kell - tehát nem korábban, nem később Ritka jelenség'

Az AmigaAMP csomagban természetesen nincs minden benne, ami a működéshez kell (például nem lehet letölteni hozzá egy komplett Amigát sem, sajnos)

Ilyen volt...



Ilyen lett!!!



Gépigény

AmigaOS 3.0 (egyes pluginekhez 3.l-es OS kell)

68030-50-es processzor (megy kisebben is, de jobb, ha nem próbálod)

mpega.library

asyncio.library

AHI

A legtöbb skinhez:

picture.datatype v43

ilbm datatype v44

bmp.datatype (pc-ről hozott skinekhez)

Bizonyos grafikus patch-ekkel összeveszik a program, ilyen például a PatchWPA8. A szerző azt javasolja, hogy vásárolj 3. l-es kickstartot a patch-ek helyett. Megnyugtatok mindenkit, hogy 3.0-ával is bőven működik a program. Mivel zenélő programról van szó, nem árt, ha van egy hangkártyád - a jó öreg Paula bizony csak félmegoldás. Grafikus kártyán persze sokkal szebben néz ki a sok plugin és a truecoloros skin...

Mi mindentől jő az AmigaAMP?

- teljesen ingyenes
- fontérzékeny felülete van
- ha akarod, teljesen WinAMP kompatibilis a kezelőfelület
- gyors spectrum analyzer (a már említett színes ugrabugrák)
- teljesen rendszerbarát program (pl. az ikonjára dobva egy számot lejátssza azt)
- egyszerűen konfigurálható
- AHI hang (olyat konfigurálsz, amilyen csak tetszik)
- **ID3** tag szerkesztő (vagyis zeneszerző, előadó, cím, album stb.)
- látványos plugin-rendszer
- támogatja a Prelude hardveres MPEG dekóderét (vagyis nem kell hozzá szinte semennyi processzoridő)
- külső szoftveres dekódert is támogat - ha nem tetszik a jelenlegi, írj hozzá jobbat és kész!

Egyelőre csak grafikus kártyán működik az analyzer, a ppc változat pedig nem játssza le a 2.5-ös MPEGeket.

Az AmigaAMP könyvtárstruktúrája

A program könyvtárában a következőket találod:

AmigaAMP

Maga a főprogram. Erre kell kattintani a futtatáshoz.

Engines alkönyvtár

Itt találhatóak az MPEG kikodolást végző programok (engine-ek), köztük a saját, „belső"" is. Ha jobbat találsz, másold ide.

Plugins

Ide kerülnek a látványos pluginek.

Skins

A lejátszó kinézetét teljesen megváltoztató skineket másolhatod ide.

A főprogramnak természetesen létezik egy FPU nélkül is működő, illetve egy ppc-s változata.

Beállítások

Először is győződj meg ariól, hogy rendben telepítetted az AHI íendszert Enélkul ugyanis nem hallasz majd egy árva kukkot sem

Az AmigaAMP az AHI Unit 0 beállításait fogja figyelembe venni Ha nincs PPC processzorod, fontos, hogy megtaláld azt az egyensúlyt, amelj a hangkeltés és az mpeg dekódolás processzongénye között kell, hogy létrejöjjön

Feltétlenül az egyik fást stereo + + módot válaszd, különben komol) minőségcsökkenést tapasztalsz majd Ha Prelude kártyád van, válaszd a „Prelude Fást 16 bit stereo++ realtime" módot Toccatahoz a „Toccata fást lobit stereo"'-t ajánlom

Állítsd a mintavételezés mértékét ugyanarra amilyenen a zenéket becsomagolták Ezzel ismétcsak a számításigényt csökkented (Általában 44100Hz)

A csatornák számát állítsd l-re (hacsak nem zajolsz egyszerre több programmal és ha egyáltalán a hardver engedi, hogy belenyúlj)

Következzen itt néhány ajánlott beállítási érték (főleg 68k-s processzornál fontos)-

	Layer 1/2			Layer 3		
Processor	Quality	FreqDiv	Mono	Quality	FreqDiv	Mono
68040-40	high	1:2	off	médium	1:2	on
68060-50	high	1:1	off	high	1:1	off
PPC604e	high	1:1	off	high	1:1	off

További beállítások

Bufsize

Enn>ivel olvassa előre a zenét a program (hogy más I/O tevékenységnél ne akadozzon a lejátszás) Játssz el az értékkel, ha gond van a lejátszással A FILE azt jelenti, hogy az egész dalt előre beolvassa Ez a legjobb, ám legtöbb memóriát igénylő módszer

Taskpri

Az Amiga egyedülálló tulajdonságai közé tartozik, hogy minden egyes program prioritását (fontosságát elsőbbségét) kulon beállíthatod. Ha magas az érték, más fog akadozni, a lejátszás pedig gördülékeny lesz Ha alacsony, akkor nyugodtan dolgozhatsz a géppel, és ha marad némi procndő, akkor esetleg zenélni is fog az AmigaAMP Javasolt érték 1

Read ID3 Taglnfo

Kiolvassa a zeneszámból a már említett adatokat Mivel ezek az állomány végén találhatóak, esetleg lelassíthatják a lejátszást Ha nem vehető észre lassulás, engedélyezd Ha kikapcsoltad, nem mentheted ki és nem is módosíthatod a Taglnfot[1]

Allow multiple instances

Amikor az AmigaAMP lejátszik egy zeneszámot, és közben újabb dalt húzol rá az ikonjára, nem indul el egy újabb AmigaAMP, hanem a már működő példány kezdi lejátszani Ezt a viselkedést kapcsolhatod itt ki

Limit volume to OdIS

A hangerő-szabályozó csúszka a néma hangtól egészen +6dB-ig tologatható A +6dB arra lehet j<5, hí,sj. oz .s~n t«ik f»i^<;t«iwkvt io civ^zii^tű hangeiövei lidllgdtnasű Ha nem akarod véletlenül tói hangosra állítani, kapcsold be ezt a korlátozást

A Tooltype-ok

MPEGIT

Már nem érvényes, használd helyette az Engines kapcsolót a beállítoban.

DIRECTORY

Amikor egy dalt akarsz betölteni, az itt megadott könyvtárat kínálja fel a választáshoz Ha nagy a merevlemezed, esetleg készíts pl. egy Work:MP3 nevű könyvtárat és add meg neki itt alapértelmezett útvonalként.

SCREENMODE

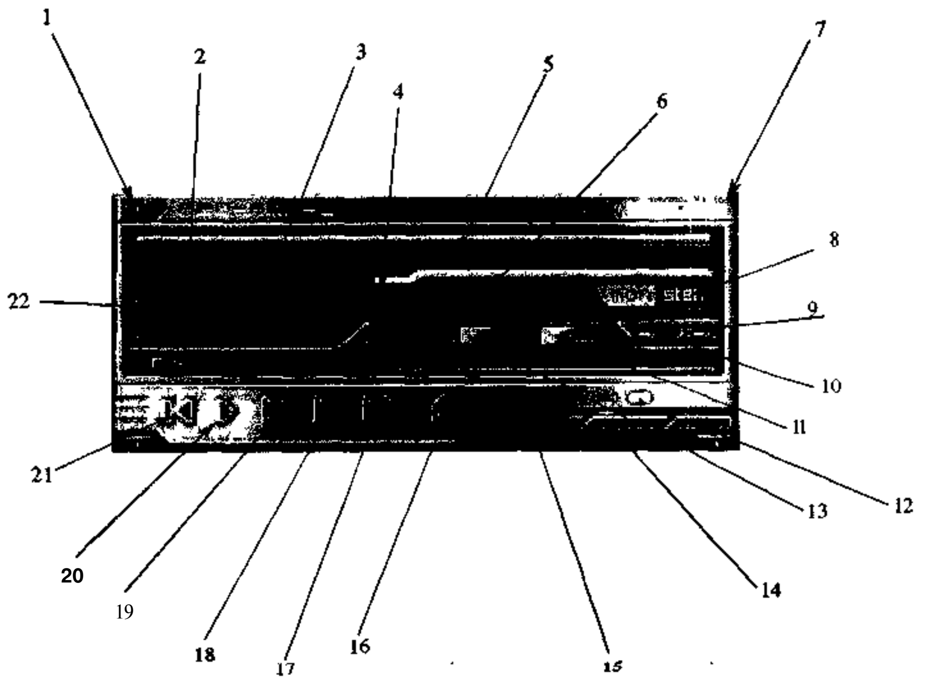
Az AmigaAMP saját képernyőt használ. Decimális vagy hexadecimális (vagyis eléggé fapados) formában kell megadni (pl. SCREENMODE=0x50021303)

PUBSCREEN

Egy már létező, publikus képernyőn indul a program (pl. PUBSCREEN=DOPUS. 1)

A program használata

A legtöbb kapcsoló ismerős lehet a mezei CD lejátszókról. A biztonság kedvéért álljon itt egy ábra (ne ijedj meg, ez még ugyanaz a program, mint az előző képen, csak más skinnel).



1 Kilépés
2 Ezzel közlekedhetsz a számon belül
3 Ennyi idő telt el a szám kezdete óta
4 Típus (kbps)
5 Dal címe és hossza
6 Mintavételezés (kHz)
7 A szokásos lapozó gadget
8 Mono/sztereo kijelző
9 A betöltött dalok listája
10 Equalézer be/ki
11 Balansz
12 Infoablak
13 Hangerő
14 Végtelenített lejátszás be/ki
15 Megkeveri a dalok sorrendjét (ha többet töltöttél be)
16 Eject
17 Következő dal
18 Stop
19 Szünet
20 Lejátszás (ha nincs betöltve dal, bedob egy állománykiválasztót)
21 Előző dal
22 A már említett ugrac síkok

Vezérlés billentyűzetről

Ha valakinek hiányzik az egérmozgató központ az agyából, esetleg nem szeret tologatni, az bátran verheti a billentyűket is AmigaAMPozás közben

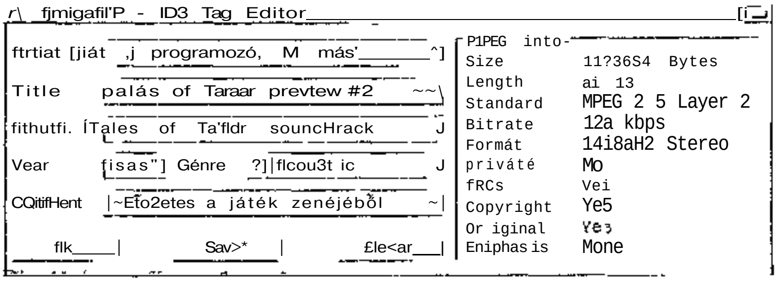
KURZOR JOBBRA	10 másodperces ugrás előre
KURZOR BALRA	10 másodperces ugrás vissza
KURZOR FEL	hangerő fel
KURZOR LE	hangerő le
SZÓKÖZ	leja'tsza's/megállítás
P	szünet
NUMERIKUS BILL +	sebesség egy félhanggal feljebb
NUMERIKUS BILL	sebesség egy félhanggal lejjebb
NUMERIKUS BILL *	normál lejátszási sebesség
Z	vissza egy számmal
X	lejátszás
C	szünet
V	állj
B	előre egy számmal
N	ojcct (lejáUjz.ás leáll, a listai kuorll)

Skinek

A skinek (bőrök) az 1.8-as változat óta állnak rendelkezésünkre. A lejátszó minden egyes grafikus elemét átrajzolhatod (kapcsolók, háttér, tolókák stb). A programmal több ilyen előre elkészített grafikus felület érkezik, az internetről további sokszáz tölthető le. Még a WinAMP-hoz készített skineket is egyenesen beolvashatod, mindenféle előzetes konvertálás nélkül.

Újabb skint a megfelelő menüponttal tölthetsz be (Project/Skin). Nem kell megadnod egy állományt (nem is lehet), elég, ha magát a grafikákat tartalmazó könyvtárat jelölöd ki. A 2.6-os változatban az alapértelmezett GUI tartalmaz egy szép, forgó boingball-t, ami helyére persze akármilyen animációt betehetsz - brutális gépen egész filmet is odaragaszthatsz, hadd essen hanyatt a szomszéd... Az animáció formátuma hasonló a transferanimokéhoz.

A képek formátuma bármilyen lehet, a lényeg, hogy legyen hozzá dalatype-od. Helyszűke esetén javaslom a jpeg képeket (a windowsról áthozottak bmp formátumúak). A képek akár 24 bitesek is lehetnek, ezek használatát csak grafikus kártyán javaslom. Egy grafikus csomag képeinek formátuma akár eltérő is lehet (persze ez már nagyon nagy marhaság, de legalábbis igen felesleges)...



GYÍK

\. Mennyibe Vetü\ az AmigaAMP?

A program ingyenes.

1. Még\s, milyen konfigurációt lehet használni?

Az AmigaAMp megfelelően működik egy 30-as kártyával (40-50MHz) Ha persze a háttérben szeretnéd futtatni, jó, ha van powerpc processzor a gépedben.

•J. Miért \vaszná\ a program AHltJ /to nagyotv \e\assíVja a rendszerem.

Ez egész egyyszerűen nem igaz. Több tesztet futtattam le, melyből kiderült, hogy az AHI nem fékezi le a rendszert.

4. Miért \ia\\om a zenél oVyan tossz minőségben"?

Az AmigaAMP az AHI magasszintű eszközkezelő rutinjait használja. Ei módszer nagy előnye, hogy egyszerre több program zenélhet ugyanazon a fizikai hangkimeneten. Az AHI röptében végzi a keverést és a resampling műveleteket. A nagy hátrány: ha nem állítod be igen gondosan, az lehet a vége, hogy az AHI lerontja a hangminőséget és rengeteg processzoridőt vesz el.

5. Miért nem tudoV. megszakítás né\Váí\i zenél Vvcsi\io\m a gépbőV?

Jelenleg az AmigaAMP nom végez előrc kicsomagolást, hogy az esetlegesen túlterhelt másodpercek alatt se legyen probléma a lejátszással, ha a program alacsony prioriást kap. A szerző szerint ez nem is szükséges, hiszen a programot igazából 60-as vagy PPC processzorra készítette. Lassú gépeken esetleg próbáld meg Stephane Tavenard SongPlayer-ét. Kellő számú reklamáció esetén lehet, hogy a következő változatok egyikébe beépül az előre dekódoló rész.

6 Hogyan érhetek e\ 44A-es lejátszási. \\a nmcs hangkártyám'?

Ha nincs - amúgy igencsak ajánlott - hangkártyád, állítsd az audio/video DMA-t dupla frekvenciára. A Picasso96 automatikusan gondoskodik erről, ha a Picasso96/AmigaVideó környezeti változót 31kHz-esre állítod. Sajnos CyberGraphX alatt egy hack-re lesz szükséged - vagy add ki a LoadWB utasítás UTÁN a következő parancsot:

C:AddAudioModes DBLSCAN REFRESH QUIET

1. Nem működik ná\am a spcttum ana\yzet. Miért[1]!

Ahhoz 3. l-es AmigaOS-re van szükség. Ha 3.0-át vagy kisebbet használsz, kikapcsolódik. A 3.1 kínál gyors, effektív, rendszerbarát rajzolórutinokat, amik ehhez a programhoz szükségesek.

&. Hogyan tehet haszná\m a VímAMP skmeket[1]?

Abban a könyvtárban, ahová az AmigaAMP-ot telepítetted, kell lennie egy SKINS nevű alkönyvtárnak. Ha CLI-ből indítottad, add ki a NewGUI kulcsszót (Ha workbench alól, akkor ugyanezt add meg tooltype-ként.)

Ha működés közben szeretnél új skint választani, nyomd le az Amiga-S kombinációt vagy válaszd ki a Skin pontot a Project menüben.

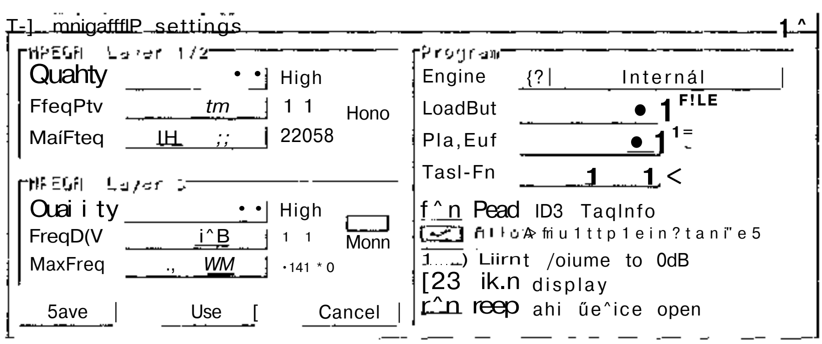
9. 'EVőtte kett va\amit tenni a skinekkeY?

Nem Ha telepítetted a BMP datatype-ot, semmilyen konverzió nem szükséges. Ha nem tudod, van-e ilyen a rendszereden, próbáld megnézni az egyik állományt a skin könyvtárában Multiview-val. Ha nem tudja megmutatni, valószínűleg nincs telepítve (tehát telepítsd!).

10. Úgy \átszik. mmtha játszana va\amit. de nem hattok semmit'.

Valószínűleg rossz AHI meghajtót választottál. Indítsd el az AHI preferencest (System/prefs) és állítsd be megfelelően (nézd meg az **AHI** leírást).

Egyes **AHI** módoknál ha OdB-nél nagyobb hangerőt állítasz be, nem fogsz hallani semmit!



EaglePluyer 2.00

Zenét készíteni aránylag egyszerű: bármilyen zeneszerkesztő programmal létrehozhatsz zenét. De mi van, ha esetleg máskor is meg akarod hallgatni, vagy neadjisten az örökkévalóság számára komponálsz hallhatatlan dallamokat? Tehát tárolni kell a zenét. Aztán meg nem árt, ha mások is hallgathatják mesterműveidet. Igen ám, de hogyan? Hiszen szinte megszámlálhatatlan zenekészítő program létezik és mindegyik más formátumban tárolja a vele készített zenéket. Semmi értelme mindet beszerezni, ha egy dallamot csak meg akarsz hallgatni. Erre találták ki a zenelejátszókat, amikkel elvileg semmi mást nem tudsz csinálni, csak zenét hallgatni. Ilyen zenelejátszókkal is Dunát lehet rekeszteni. Ezért kiválasztottam egyet közülük, amely szerintem a legjobban használható, a legtöbb formátumot képes lejátszani és különben is, én (most már) ezt használom. Ez pedig az Eagle Player... annak is a 2.xx-es változata.

Az EaglePlayer egy programcsomag, amellyel kényelmesen lejátszhatsz különböző formátumú zenéket. Az EP két lemezen, vagy egy Lha archívumban szerezhető be. A csomag természetesen tartalmaz telepítő szkriptet (install parancsállomány) is, amivel könnyen elhelyezheted a merevlemezed egy félreeső zugában a programot. (Magáról a folyamatról most semmit nem írok, kísértetiesen hasonlít a többi programnál, alkalmazásnál leírtakra. A lényeg, hogy szabványos install szkriptje van, a programcsomag telepítéséhez azt használd és ne másolgass!)

A program nem alkalmas zenék készítésére, szerkesztésére, nincs benne sequencer, tracker, meg ilyesmi, viszont lejátszó rutinjai vannak Sound-, Nőise-, Protracker, Startrekker, AudioSculpture és más programok által készített zenék számára. Pár más formátumot is le tud játszani külső modulokkal és bizonyos típusú tömörítőkkel sűrített zenéket is.

Pár jellemző tulajdonság ízelítőként

- különböző felhasználói felületek. Szabadon méretezhető, választható menüfontok, háttérkép stb
- hardver független lejátszórendszer a különböző kimenetekre
- moduláris felépítés, több mint 150 különböző formátumot ismer, csak azt a modult tölti be, amire szüksége van
- akár 64 különböző külső eszköz (mint például különböző erősítők, analizátorok, kezelők és kicsomagolok) használható
- könnyű és kényelmes konfigurálhatóság
- működés közben helprendszer
- kényelmesen kezelhető
- a betölthető lejátszók számát csak a memória mérete szabja meg
- ARexx portról irányítható, ellenőrizhető
- van magyar lokalizációja is
- és még ki tudja, mi minden...

Ami szükséges **ahhoz, hogy a programot használni is tudd**

- egy Amiga, 68020-as processzorral
- min. 2.04-es oprendszer
- 0.5M ttlip, *es* llvl faauam
- merevlemez
- valamilyen hangkeltő eszköz az Amiga hangfrekvenciás kimenetén
- (Elméletileg elfut 68000 alapú Amigákon is, de ezt a szerzők nem garantálják.)

... és ami **uem** szükséges, de jő lenne:

- 68030/50MHz. vagy ennél is erősebb proci
- **OS 3.x**
- 4MB vagy több fastram
- Marantz erősítő, Boose hangfalakkal, aranyozott kábelcsatik

(jég van...) Mi kell még?

A szabványos rendszerlibrary-kon kívül nem szükséges más, de a tömörített zenék kicsomagolásához nem árt XPKMaster.library, PowerPacker.library. CRM.library, XFDMaster.library és LH.library is, de ezek nem kellenek a program elindításához. A választható állománykérdezőkhöz is kellenek a library-k (asl, req és reqtools)

Az EP indítása CLI/Shell-bőI

Egyszerűbb esetben parancsként begépeled:

EaglePlay er2: EaglePla yer

Az **EP** CLI-ből indítható argumentumokkal is (ezek kb. megegyeznek az ARexx parancsokkal, lásd az 1. táblázatban). Az argumentumokat kétféleképpen használhatod:

Eagleplayer loadmodule= "dh2:zene/iff/puszinyuszi.aiff"

Eagleplayer loadmodule "dh2:zene/Protracker/mod.ganxtazolee"

Indítás a WB felületéről

Az ikonjára kétszer kattintva indíthatod el a lejátszót. A 2.0-ás változat óta támogatja az ikonparaméterezést is. (lásd az 1. táblázat 2. oszlopában)

Ioadmodule="dh2:zene/rikvikmen/arturesakerekasztal.aiff"

ARexx interfész

Az ARexx porton keresztül sokoldalúan irányíthatod és ellenőrizheted az EP majd' minden funkcióját. Eszméletlen sok ARexx parancsa van, nem célom ezek felsorolása és működésük részletes leírása, a táblázat 1. és 4. oszlopában a fontosabbakat felsoroltam... Ha mélyebben érdekel, az EP-hez adott dokumentáció elég részletesen leírja ezeket.

Az EP ARexx portjának neve 'rexx_EP', tehát erre a névre kell hivatkoznod az ARexx szkriptjeidben.

```
/* rövid ARexx példa */
address %rexx_EP'
modulesfont 'Helvetica.18'
```

Megjegyzések a **táblázathoz**

Az ARexx parancsok oszlopába írtam a parancsokat és - ha van - paraméterüket. CLI indításnál és ikonparaméterezésnél is ugyanezeket a parancsokat használja, esetleg a szintaktika módosul egy kicsit.

Például:

ARexx: iconifymod mód

CLI: iconifymod mdd ; esetleg iconifymod=mód

tooltypes: iconifymod=mőd

A fenti parancs, illetve argumentum határozza meg az ikonizáció módját. A 'mód' helyébe 'O'-át kell írni, ha ikonként, és "l'-et, ha a WB 'Programok' menüjébe akarod ikonizálni a programot

Ahol a táblázatban 'onjoff van, rendszerint használhatod a 'yesjno' és a '0| 1' párost is.

1. Táblázat: Arexx parancsok, CLI argumentumok ill. Ikonparaméterezés

Arexx parancsok	Shell/Cl I	Ikonparaméterezes	Arexx ellenőrzés	funkció leírása
dboutep				információk a programról
aboutmodule			status m abo	infok az aktuális hangmodulrol
allocchdnels on|ott	igen	igen	status g ach	a hangcsatornák lefoglalása
autonidticsavc on | olt	igen	igen	status g ats	*ái* aktuális nevén kiválasztó nelkul menü el **a** zenét
diitopassword in | off	igen	igen	status g aps	automatikusan használja a beállított jelszót
autosuhsong 01 | off	igen	igen	status g as-s	a modul alres/ut automatikusan lejatss/a
balanee szdm	igen	igen	status g bal	a balans/ erteké 0 25S kozott
higmodule onlott	igen	igen	status g bmo	tig> elnn./tetes nagyobb hangmodulok előtt
L ikduiation onjott	lgell	igen	status g ead	megjeleníti a modulinfoban a modul hosszat
ciunthmode mod	lgell	igen	status g cmo	0 normál 1 Powv.rpatker 2 LH 3 XPK 4 Crunehmama
c\ popke) hnogomb		igen	status g pke	a hivogomb beállítása
t_popup\es no		igen	status g mwi	a főablak becsukasa kinyitása
L_pn pnontas		igen		a fopiogram priontasanak beállítása
dblloops ciklus	igen	igen	status g dbl	a várakoztató ciklusok szama
d^taultspeed				viss/aalht|a az alapbeallitasu sebességet
deleteüle [utvonal/nev]				egy alloman> torlese
dn]ump on| olt	igen	igen	status g di|	alkönyvtárakból is betölti a modulokat
dotumcntalion				megjeleníti a lenasat
c|ect				az aktuális hangmodul torlese a memóriából
enable j its/o mod			status p ena	a megadott leiatszo 0 tiltva 1 engedélyezve
epdu on| otl	igen	igen	status gepd	i könyvtár bejegyzéseinek állományba írása
extrdLthrstmodule on|otf	igen	igen	status g etm	a/ archívumokban levő /éneket is le|atssza
f idein on|ott	igen	igen	status g tai	a zene felkeverese a/ elején
tadeout onjotf	igen	igen	status g tao	a zene lekeverése a vegén
tdsteispced				gyorsabban játssza le a zenét
tilciequesteimode mod	igen	igen	status g írni	mod 0 req 1 reqtools 2 asl librar)
tlllel On | oft	igen	igen	status gled	a s/űrő ki bekapcsolása
helpyc | no			status ghel	a help be es kikapcsolása
hideall on | otl	igen	igen	status g hia	nem |eleniti meg a nem hang állományokat
ieomt\ ves j ni		igen		lkomzal|d vagy vtss/uliag>u|a a Juugiuliioi
iconihmodc mod	igen	igen	status g íc in	a/ íkomzacio módja 0 ikon 1 menüpont
loadalwdys on | olt	lgell	igen	status g lau	nem all le ha a ko\etke/ő allomanv nem hangmodul
loadbetore on | off	lgell	igen	status glbt	lejátszás alatti előtoltes

loaddir on | off	igen	igen	status g ldd	az aktuális könyvtár használata
loadengine |név|				betölti a megadott nevű eszközt
loadfast on | off	igen	igen	status g lfa	a zeneállomány betöltése a tárba
loadmodule név1 név2...	igen	igen		hangmodul betöltése
loadplayer [útvonal/név]	igen	igen		külső lejátszómodul betöltése
loadplayerdir [útvonal]			status g dir	a lejátszó könyvtárának beolvasása
loclmodule on | off	igen	igen	status g mlo	
mastervolume on|off	igen	igen	status g msv	egységes hangerőállítás kapcsolása
menufont [név.méret]			status g mfo	a menük megjelenítésekor használt készlel és mérete
mintimeout idő	igen	igen	status g ti2	a minimális lejátszási idő beállítása
modulefault on|off	igen	igen	status g mfa	hibás zenemoduloknál figyelmeztel
modulesfont [név.méret]			status g mof	a modulok kiírásakor használt készlet és mérete
nextmodule				következő hangmodul betöltése
nextpatt				következő kottalap megszólaltatása
nextsong				következő dal megszólaltatása
nogui on|off	igen	igen	status g ngu	felhasználói felület nélkül indul
notify on | off	igen	igen	status g not	az aktuális könyvtár változtatásakor újraolvassa
overwrite on | off	igen	igen	status g owv	mentéskor fölülírja az azonosnevű állományt
parentdir				az aktuális könyvtár szülője
password jelszó	igen	igen	status g paw	jelszót adhatsz meg zene betöltésekor
play				az aktuális dal lejátszása
playerbatch on | off	igen	igen	status g eab	a lejátszószkript engedélyezése
prefix on|off	igen	igen	status g upr	mentéskor az prefixum hozzáadása az állománynévhez
prevmodule				előző hangmodul betöltése
prevpatt				előző kottalap megszólaltatása
prevsong				előző dal megszólaltatása
printtext szöveg				megjeleníti a szöveget az infó sorban
programmode mód	igen	igen	status g pmo	mód: 0 nincs következő. 1 következő. 2 előző. 3 véletlenszerű
protect on | off	igen	igen	status g prt	jelszavas védelem mentésnél
protectionbits on | off	igen	igen	status g pbi	a védelmi bitek csak olvashatóra állítása
pubscreen képernyő	igen	igen	status g pub	a megadott létező képernyőn indul
quickstart on | off	igen	igen	status g qst	betöltés után rögtön indítja a lejátszást
quit				kilépés a programból
randomsong on | off	igen	igen	status g rns	modulon belüli dalokat véletlen sorrendben játssza
randomstart on | off	igen	igen	status g rst	az indításkor véletlenszerűen választ modult
rasterlines szám	igen	igen	status g ral	a rasztersorok számának beállítása
replaysong				a betöltött zenét élőről játssza

1. Táblázat: \rexx parancsok, CLI argumentumok ül. Ikonparaméterezés (folyt.)

Arexx parancsok	Shell/CLI	Ikonparaméterezés	Arexx ellenőrzés	funkció leírása
replajsong				a betöltött zenét elölről játssza
rescandir				újraolvassa az aktuális zenekonyvtárat
safesaveon|off	igen	igen	status g sfs	biztonságos mentés
samplemode on | off	igen	igen	status g smo	mentés hangmintaként
saveasprotracker on | off	igen	igen	status g spt	mentés protracker formátumban
saveconfig [úlvonal/név]				az aktuális konfiguráció elmentése
^aevd i r lútvoial]	igen	igen	status g sap	a mentési útvonal meghatározása
savemodule [utvonal/név]				elmenti az aktuális hangmodult
scanahvays oi|off	igen	igen	status g alw	zenebetoltéskor beolvassa a könyvtarát is
scrollfont [nev méret]	igen	igen	status g scf	a szkrollszoveg készlete és merete
scrollinfo on|off	igen	igen	status g sei	kiíráskor görgeti az infószoveget
scrolltext szöveg				kiírja a szöveget a gorgetősorban
islowerspeed				lassabban játssza le a modult
lsmallmoduleon|off	igen	igen	status g smo	fig>elmeztetes túl kicsi modulok Ieiátszása előtt
Isoftmt on | off	igen	igen	status g sít	szoftvermegszakítás bekapcsolása
jsongend	igen	igen	status g end	a lejátszó érzékeli a dalveg lelet
jsongname on| off	igen	igen	status g sna	megjeleníti a dalok nevet
jspeed szám	igen	igen	status g spe	a lejátszás sebessége -2^ és 2^ kozott
Istop				a lejátszás megállítása
Isubsong szara			status g snd	ha több zene van a modulban d megadottat látssza le
timemode onjnff	igen	igen	status g tmo	figveh a lejátszási időt es a dal vegét
timeout idő	igen	igen	status g tim	a maximális lejátszási idő beállítása
Itimingmode nod	igen	igen	status g tmd	az időzítés módja 0 CIA 1 Vblank
togglefilter				a szűrő átkapcsolása

2. Táblázat: a külső eszközök és modulok

14 bit amplifier	14 bites erősítő. 32 csatornát tud kezelni
8 bit amplifier	8 bites erősítő, 32 csatornás
Amplifiermanager	az erősítők szervezése
Bifatgui	az EP 2.0 felhasználói felülete
Dirlistviewer	megmutatja az aktuális könyvtárlistát
Eagleexotic	modulokat keres meg állományokban. Exoticripper kell hozzá
Eagleplayerl.x-gui	az EP 1.x felhasználói felület
Eagleripper	a memóriában lévő modulokat képes kilopni
Empygui	CD kinézetű felhasználói felület
Extractor	archívumokban keresgél modulokat
Fft-analyzer	frekvenciaspektrum megjelenítése Fást Fourier algoritmussal
Formatloader	modulok betöltése formátumellenőrzés nélkül
Levelgraph	feszmérő szerű hangszint kijelző
Levelmeter	ledszerű hangszint kijelző
Manager	a lejátszókat és külső eszközöket menedzseli
Messagewindow	az infók és üzenetek kiírása külön ablakban
Moduleinfo	információk az aktuális modulról egy ablakban
Noiseconverter	a zenemodulok átalakítása ProTracker formátumba
Patternscroll	a zene megjelenítése kottalapként
Patternscroll + +	mint fent
Playerloader	a lejátszók intelligens betöltése
Publicscreenselector	az EP képernyőjének megváltoztatása
Pysion	szervezés és konfigurálás modulokból
Quadrascope	négy csatornás szkóp
Samplesaver	a mentési formátumokat állíthatod be
Spacescope +	grafikus hangminta megjelenítő
Stereoscope	két csatornás szkóp
Time	idő és számláló egy ablakban

Az egyes opciók státuszát - ARexx-en keresztül - a 'Status' paranccsal vizsgálhatod. A táblázat 4. oszlopában soroltam fel ezek egy részét. Persze jóvá! több van, nézd meg a program kézikönyvében.

Szintaxisa: **Status csoport funkció**

Commodity funkciók

Természetesen az EP-nek is van commodity-portja. amely segítgégével a szauva'rrycís' 'Jr.Ychange' programmal (sys:tools/commodities) vezérelheted a megszokott funkciókat (aktiválás-deaktiválás, a felület elrejtése-megmutatása stb). Az alapbeállítású EP hívógomb: 'control + alt + e'.

A szokásos 'CX_POPUP', 'CX_POPKEY' és 'CX_PRIORITY' opciókat beállíthatod akár Shell indításnál, akár ikonparaméterezéssel, de ARexx porton keresztül is.

Az EP használata

Megjegyzés

Mivel a programhoz létezik magyar lokalizáció, ezért ezt tárgyalom a továbbiakban. (Ne ijedj meg, ha néha angolul/németül kommunikál veled a program, ez azért van, mert pár külső modul nincs lokalizálva, illetve nem is lehetséges.) A lokalizációról csak annyit, hogy nagyon korrekt, bár nem ártott volna, ha a szerző elolvassa előtte a Kertai-féle 'Konvenciók.guide'-t...

Az EP megjelenése a képernyőn eg) lejátszó ablak (főablak) ameljből gombokkal, menükkel, valamint további kezelő és információs ablakokból kezelheted a programot

A fö'ablak

A főablak a tulajdonképpeni felhasználói felület, amelyből kényelmesen elérheted a program funkcióit és segítséget kérhetsz az un onlme, illetve Amiga guide alapú helpbol (hangerő, balansz, magnófunkciók, miegymás, ezek annyira maguktól értetődőek, hogy nem foglalom velük a helyet)

A főablak ún alkalmazás ablak, ami - többek kozott - azt jelenti, hog> egy allománj ikonját megfogva és beledobva (fogd és vidd technika), amennyiben az lejátszható, akkor azt le is játssza Ez működik DOpus5 listázóból is

A főablaknak alapesetben háromféle megjelenése van EP1 x-GUI, BifdtGUI, valamint a programcsomagban megtalálható külső ún EmpyGUI (ez egy CD lejátszó vágj távirányító képét veheti fel)

EP1.x-GUI

Ez a felület azok kívánságára került be, akik szeretnek nosztalgiázni

BifatGUI

Egy nemileg komfortosabb felhasználói felület amely szabadon méretezhető (ott van a méretező gomb a bal alsó sarokban, csak nem látszik), és a program fő funkcióit elérheted belőle a gombokra kattintással

EmpyGUI

A felhasználói felület egy CD lejátszó alakját veszi fel, amel> lényegesen szebb, mint az előző kettő, de ugyanúgy minden lényeges funkciót elérhetsz róla (a szabványos Amiga ablakoktól eltérően a két szélén foghatod meg) Ekkor átválthatsz egy távirányítóra is Ez sokkal kisebb hel>et foglal el és csak a fő kézelőgombok vannak rajta (fő a változatosság ennek meg alul van a fogósávja)

A legördülő menük

Mindegyik irányító felületről elérhetők a legördülő menük, amelyekből a különböző pontokat az egérrel érheted el (némelyiknek van hívógombja is) Ha valamely felületnél nem reagál a menuopciókra, ideiglenesen állítsd meg a lejátszást (az EmpyGUI-nál szokott íljen lenni)

Állomány menü

Modult betolt

Egy állománykiválasztón keresztül kijelölheted a lejátszani kívánt zenét A kiválasztót ún többes kiválasztás módban nyitja meg, azaz a Shift billentyű lenyomva tartásával több áliománjt is kiválaszthatsz Ha csak egy állományt jelölsz ki, akkor az egész kon>vtárat beolvassa és a biztosan nem zeneállományok kivételével (pl ' readme', ' txt', ' c', ' asm', stb) megjeleníti a 'Modulkonyvtár ' menüben (ha így állítod be lásd később)

Modult elment

Kirak egy állománykiválasztót, amel>ben megadhatod az állomán> útvonalát és nevét, amelybe az aktuális zenét menteni akarod (vannak ol>an formátumok, amelyekből - a lejátszó nem tud menteni, ekkor ez a pont nem is választható)

A modulról

A főablak információs mezejébe kiírja az aktuális zenemodul főbb információit

Lejátszót betolt

Egy külső lejátszó modult tolthetsz be Alapesetben a modult az 'EaglePlayer2 Eagleplayers kon>vtárban keresi

Állományt torol

Egy állományt törölhetsz le a lemezről

3. Táblázat: A status Arexx parancs argumentumai és funkciói

paraméter	funkció	visszaadott érték
A globális beállítások (status g paraméter)		
ver	az EP verziója	**szám**
dve	DeliTracker verzió	**szám**
dir	lejátszókönyvtár	**füzér**
udi	felhasználó programok könyvtára	füzér
fon	aktuális betűkészlet	füzér
hep	help útvonal	**füzér**
ins	instrumentumok könyvtára	**füzér**
sap	mentési útvonal	**füzér**
pbp	lejátszószkript útvonala	füzér
ubp	felhasználói programok útvonala	füzér
pke	hívógomb	**füzér**
num	a lejátszó száma	**szám**
ico	ikonizálás	yes|no
mwi	a főablak megnyiva	yes | no
pH	a lejátszóablak megnyitva	yes|no
vol	az aktuális hangerő	szám
bal	az aktuális balansz	**szám**
spe	az aktuális sebesség	szám
piy	dalt játszik-e	yes | no
hel	helpüzemmód	yes | no
pub	az EP képernyőjének neve	füzér
mau	a felhasználói programok max. száma	szám
usp	betöltött felhasználói programok	szám
snd	az aktuális dal száma	szám
mii	a modul száma a modullistában	szám
epb	EP globális	cím
vo<x>	hang<x> státusz 1-4	yes|no
eab	EP lejátszószkript engedélyezése	yes | no
ejp	lejátszó eltávolítás	yes|no
flp	villogó kurzor	yes|no
msv	főhangerő	yes|no
sna	dalnév használata	yes | no
qsf	kilépés a felületből	yes|no
que	kilépés a programból	yes | no
sat	mentés T:-re	yes|no
sci	infó görgetése	yes|no
led	a szűrő állása	yes|no
fid	a felkeverés	yes | no
fad	a lekeverés	yes|no
aps	automatikus jelszóhasználat	yes | no
Idd	könyvtár betöltése	yes|no
aud	automatikus könyvtár	yes | no
sch	könyvtárnév megjelenítése	yes | no
hia	nem zeneállományok elrejtése	yes|no
uep	Epdir használata	yes | no
[illegible]	nuury	yes | no



paraméter	funkció	visszaadott erték
alw	könyvtár átnézése	yes | no
mme	a menümemória mérete	szám
end	dalvég érzékelése	yes | no
lbf	lejátszás alatti betöltés	yes | no
law	mindig betölt	yes | no
qst	gyorsindítás	yes | no
rns	véletlenszerű lejátszás	yes | no
ass	alrészek automatikus lejátszása	yes | no
tim	max. lejátszási idő	szám
ovw	mentéskor felülírás	yes | no
ats	automatikus mentés	yes | no
ssd	SS könyvtár	yes | no
prt	modulvédelem	yes|no
pbi	védelmi bitek állítása	yes | no
smo	samplemód	yes | no
spt	mentés ProTracker modulként	yes | no
smo	kismodul figyelmeztető	yes | no
bmo	nagymodul figyelmeztető	yes | no
mof	sérült modul figyelmeztető	yes | no
icm	ikonizáció aktuális módja	füzér
frm	aktuális állománykiválasztó típusa	füzér

modul beállítások (status m paraméter)

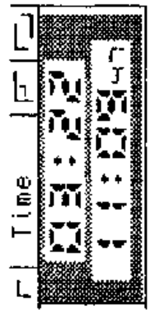
pat	modulok útvonala	fűzér
dir	modulkönyvtár	füzér
fii	modulnév	füzér
pnr	aktív lejátszó száma	szám
num	aktív lejátszó helye a listában	szám
min	az alrészek minimális száma	szám
max	az alrészek maximális száma	szám
aut	a készítő neve	füzér
son	az aktív dal neve	füzér
len	mintahossz	szám
dpt	mintakülönbs ég	szám
stp	lépések	szám
sam	sample-k	szám
chk	a modul ellenőrzése	yes | no
pon	pozíciószám	szám
icm	az aktuális lejátszó száma	szám
dur	számított lejátszási idő	szám
siz	a modul mérete	szám

lejátszó beállítások (status p paraméter)

nam	a lejátszó neve	füzér
ere	a készítő neve	
pin	mfók a lejátszóról	füzér
ver	a verzió száma	szám
vol	hangerőállítás lehetséges	yes|no
bal	balanszállítás lehetséges	yes j no



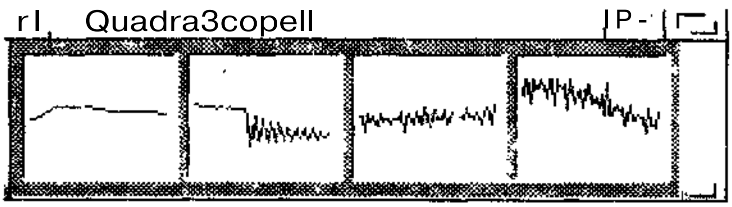
paraméter	funkció	visszaadott érték
jmp	patternugrás lehetséges	yes | no
pos	GetPositionNr	yes | no
spd	lejátszási sebesség állítható	yes | no
sub	alrészek elérhetők	yes | no
cfb	a lejátszó konfigurálható	yes | no
pck	támogatja a tömörített modulokat	yes | no
upr	felhasználói program támogatás	yes | no
csa	a konfigurációja elmenthető	yes | no
clo	a konfigurációja betölthető	yes | no
msa	a modul elmenthető	yes | no
mii	a modulinfó elérhető	yes | no
sai	a sampleinfó elérhető	yes | no
msm	max. sample szám	szám
msy	max synthsample szám	szám
mle	max. hosszúság	szám
mpa	max mintaszám	szám
mst	max lépésszám	szám
mso	max alrészszám	szám
rst	a lejátszó újraindítható	yes | no
sge	támogatja a dalvég érzékelést	yes | no
voi	hangerőszint módosítható	yes | no
plf	gyorslejátszást támogatja	yes|no
mch	modulcsere	yes|no
mrs	modultárolás	yes|no
dat	a készítés dátuma	füzér
tgl	a lejátszó 'taglist'-je	szám



eszközbeállítások (status u paraméter)

nam	az eszköz neve	füzér
abo	az eszköz 'névjegye'	füzér
ere	az eszköz készítője	füzér
ver	az eszköz verziószáma	szám
rev	az eszköz revíziószáma	szám
eve	minimális EP verzió szükséglet	szám
dat	a készítés dátuma	füzér
kis	minimális kickstart verzió szükséglet	szám
prz	az eszköz folyamatának (taszk) neve	füzér
win	ablakot nyit	yes | no
con	az eszköz konfigja	szám
fox	az ablak x koordinátája	szám
toy	az ablak y koordinátája	szám





Segítség

Be , illetve kikapcsolja az online-helpet Ha bekapcsolod, akkoi az összes gomb es menü nem a hozzárendelt funkciót fogja végrehajtani hanem eg> ablakban megjeleníti a leírását

Dokumentáció

Megjeleníti a programcsomaghoz adott dokumentációt az amigaguide hbrar>-n keres/tul Ha az ablakát becsukod, nem szabadítja fel automatikusan, meg egjszer aktiválnod kell e/t a pontot

Ikonná válás

Becsukja a főablakot - és minden a program által nyitott ablakot és egy ún alkalmazás ikont rak ki a WB képernyőjére, vagy egy menüpontot a WB 'Programok' menujíbe

A programról

A szokásos információk az EP-ről

Kilép

Szimplán kilép a programból

Parancsok menü

Csatornák

Az almenupontokban kapcsolgathatod egyenként ki-be a csatornákat, amelyeken megszólal a zene, vagy alaphelyzetbe is állíthatod A szabvány Amiga zenék általában 4 < satornát használnak, de nem ritka a 32 (vagy több) csatornán megszólaló zene sem Ezek a plusz ;satornák egjelőr; még nem kapcsolhatók (Ez és a következő három menüpont csak akkor választható, ha a lej.itszómodul támogatja ezeket a beállítási lehetősegeket)

Hangerő

Ha olyan felületet használsz, amelyen nincs hangerőállítási lehetőség, akkor itt is beállíthatod - csak kissé nehézkes

Balansz

Akárcsak az előző pont, de a balansz funkcióra

Sebesség

A lejátszás sebességének beállítása

Előző modul

Az aktuális hangmodul listából betölti az előző modult Ha az aktuális hangmodul az első akkor természetszerűleg az utolsót tölti be Ez a pont nem elérhető, ha csak eg> hangmodul van betöltve, vagy a 'Load Dir' funkció ki van kapcsolva Ha a Programmódban rěletlenszerű kiválasztás van beállítva, akkor itt is véletlenszerű a kiválasztás

Előző dal

Ha az aktuális zeneformátum több dalt tartalmaz, akkor az aktuális előttit fogja megszólaltatni Ha csak egy dal van az állomán>ban, akkor ez a pont nem kiválasztható

Előző kottalap

Az aktuális kottalap (minta) előttit szólaltatja meg

Játszd újra

Az elejétől kezdve ujrajátssza az aktuális dalt

Játszd le

Megállítja, majd újra az elejétől kezdve elkezdi játszani az aktuális zenemodult (ua mint a faablakban a lejátszás gomb)

Játszd le gyorsan

Az opció segítségével gyorsabban játssza le az aktuális modult, í|y konyebben kikeresheted a téged érdeklő részét

Következő kottalap, Következő dal, Következő modul

Az 'Előző ...' opciók ellentéte.

Áiy

Megállítja az aktuális zenemodul lejátszását.

Modult kidob

Megállítja a zene lejátszását és törli azt a memóriából, hogy esetleg más program is használni tudja az Amiga hangját.

Programok menü

Programot betölt

Egy állománykiválasztót rak ki, amelyen keresztül betölthetsz egy vagy több eszközt, vagy külső modult. Ezeknek - alapesetben - a helyük az 'EaglePlayer2:Engines' könyvtárban van.

BifatGUI-prefs

Ez csak akkor él, ha a 'BifatGUF az aktuális felhasználói felület és csak pár extra gomb és **a** háttér kép ki-bekapcsolására vonatkoznak az innen elérhető almenüpontok (Filter gadget, Pubscreen jump gadget, Iconify gadget, Background puicture, Select background picture).

Az ezután következő pontok a menüben a külső modulok és segédprogramok betöltését segítik elő (lásd a modulszervező - vagy kezelőpult? - leírásánál, valamint a 2. táblázatban).

Néhány külső modulnak (pl. a 8bites erősítő, vagy az extractor) saját almenüpontja is van, 'Mutasd' és 'Aktiváld' néven.

Beállítás menü

Beállítások

Infók görgetése

A bekapcsolásakor minden információs szöveget görgetve jelenít meg a főablak alján, egyébként csak simán kiírja.

Felkeverés

Lejátszáskor a számok elején felkeveri a hangerőt.

Lekeverés

Lejátszáskor a számok végén lekeveri a hangerőt.

Szűrő

Az Amiga ún. LowPass szűrőjét kapcsolhatod ki-be. Ez a 7KHz fölötti hangokat levágja, így akkor érdemes bekapcsolni, ha csörömpölnek a hangok.

Központi hangerő

Ha bekapcsolod, a hangerő értékét egységesen mutatják a különböző szkópok.

Dalcím

Bekapcsolásakor nem az állomány nevét mutatja, hanem - ha van - azt a dalnevet, amit az állományban talál. Ez persze csak akkor lehetséges, ha a zeneformátum ezt támogatja is (pl. Protracker, Octamed).

Előtag

Amikor elmented az aktuális zeneállományt, a prefixumot (előtag) automatikusan a modulnév elé teszi.

Mentés T:-re

Az ideiglenes mentést a T: készülékre rakja vagy sem.

Fást RAM-ba töltés

Ha bekapcsolod, a zeneállományt a gyorsabb fastmemóriába tölti, egyébként - ha belefér - a chipmemóriába rakja

Lejátszócsoport

Ha bekapcsolod, csak a lejátszót tölti be, ha szükséges, ezzel lecsökkentheted a töltési időt és az EP memóriafoglalását.

Modulbeállítások

Könyvtárat újraolvas

Az aktuális zenekönyvtárat újraolvassa, hátha időközben másoltál oda valamit.

Könyvtárat betölt

Amikor egy zeneállományt betöltesz, ez az opció határozza meg, hogy a könyvtárban lévő többi állományt is lejátssza, vagy csak amit a betöltéskor kijelöltél. Ha be van kapcsolva, a könyvtár tartalma megjelenik egy 'Modulkönyvtár: x modul' nevű menüben is.

EP könyvtár

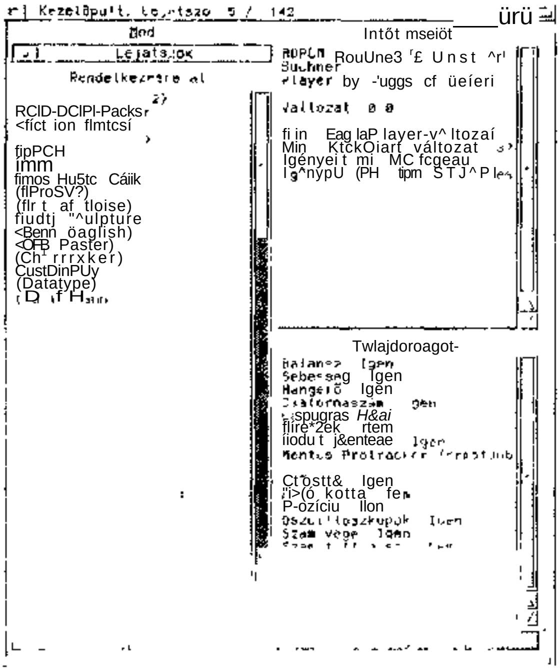
A funkció bekapcsolásával felgyorsíthatod a könyvtárkeresést. Az aktuális könyvtár tartalmát beírja egy '.epdir' nevű állományba és innen fogja ezután kinézni. Csak akkor var értelme használni, ha a "Könyvtárat betölt' opciót is bekapcsoltad.

Jelzés

Ha bekapcsolod, az EP észreveszi, ha az aktuális könyvtárban változás történt és automatikusan újraolvassa azt. Csak akkor van értelme használni, ha a 'Könyvtárat betölt' opciót is bekapcsoltad és az 'EP könyvtár' opciót pedig ki.

Mindig beolvas

Ha bekapcsolod, a zeneállományok betöltésekor (állománykiválaszlón, ARexx porton, külső eszközön keresztül is) mindig beolvassa a teljes könyvtár tartalmát. Ekkor kapcsold ki az 'EP könyvtár' funkciót.



Mindet elrejti

Ha bekapcsolod, az aktuális könyvtár minden megjelenési formájában (menü, könyvtárlista) eltünteti a biztosan nem hangokat tartalmazó állományokat.

(ezeV a '.\nto". '.s'. '.m'. 'A*. '.o'. '.h'. '.c". .a', '.z'. '.talp*. '.nto'. 'AiV . 'h&\'. '.bak'. '.dmp'. '.dms", '.doc'. '.bVis". '.msd'. '.doV . '.asc". '.diz'. 'A>-V". '.\t\&', '.astvv". '.rs*. * nV*. '.íd'. '.ss'. 'as'. 'tvX.pp'. xa\a\og". '.gu\de', 'Avyper". '.p'ic'. '.gui". '.atís'. 'A\e\p', '.texx', '.pteís'. '.\nstt'. '.config'. * .devvee', '.Ubtaty", '.iont', '.samp". '.ltom". '.fastdir'. '.backdrop'. '.speeddir'. '.tsd'u', ',&ad'ir', '.okdvt", '.epdu', '.display'. '.displayme', '.íeadrae', 'teadme'. 'ViesmicV, '.ip\ '.v.n", '.íp.n' és '.vp.V kiterjesztésű és az "IÍIÍ0.\ 'snap\.*, 'rstwp.'. "srv\p.\ és jpns. elougu ^J)ICUX\IU\U). ^aldYniitt. a '-Yvand\et' 'citótagú ás az 'index' nevű áWomátvy oV)

Mentési indd

Az ebből a pontból nyíló almenüpontokkal állíthatod be, hogy az EP - ha tudja - milyen módon mentse el az aktuális zenét. A tényleges mentési parancsot az **'Állomány/Modult elment'** menüpotban adhatod ki.

Tömörítetlen

Az elmentett állomány nem lesz tömörítve

Tömörített (PP), ... (LH), ... (XPK), ... (CRM)

Mind a négy menüpot kiválasztása után az elmentett állomány tömörítve lesz, mégpedig a zárójelben lévő tömörítéstípussal (lásd a belső modulokról szóló részben), a megfelelő '.library'-kat használva.

Automatikus mentés

Ha bekapcsolod, akkor automatikusan a 'Mentési könyvtárat beállít' ponttal megadott könyvtárba menti az aktuális néven (vagy dalnév+kiterjesztés) a zenét, tehát nem rak ki állománykiválasztót.

Felülírás

Ha bekapcsolod, mentéskor egy figyelmeztetőt rak ki - ha már van azonos nevű állomány -. amelyben a 'Mégsem' gombot megnyomva nem fogja azt fölülírni.

Biztonságos mentés

Az opció aktiválásakor az EP - majd a tényleges mentéskor - a meglévő állományt átnevezi, és csak ezután írja ki a lemezre az aktuális zenét. így ha hibásan ír, akkor is megmarad az eredeti állomány.

Hangmintamód

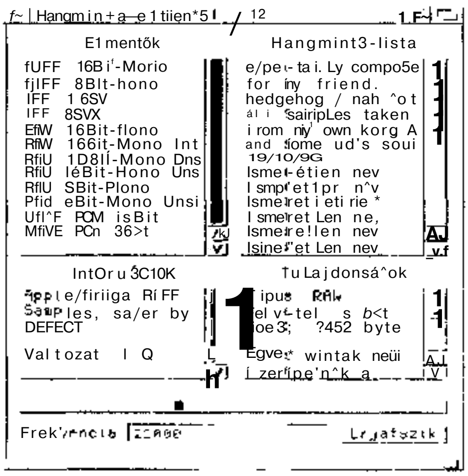
Egy speciális mentési mód, amelyben az eredményül kapott állomány jóval kisebb lesz, mintha ezt a pontot nem kapcsolnád be.

Mentés Protracker-ként

A zenét normál ProTracker formátumban menti el, hogy aztán boldogan módosíthasd.

Állományjelzők (eredeti: Protect modulé)

Néhány tömörítő rutin megengedi, hogy féltett hangmoduljaidat jelszavas védelemmel lásd el. Ha itt bekapcsolod, akkor - majd a mentésnél - egy jelszó kérdezőt rak ki, amelybe begépelheted a zeneállomány jelszavát.



JelzÖbitek

Ha bekapcsolod, az EP mentéskor csak olvashatóra állítja az állomány védelmi bitjeit, megakadályozva, hogy óvatlanul felülírd (védelmi bitek: lásd az AmigaDOS leírásánál).

Mentési könyvtárat beállít

Egy állománykérdezőn keresztül meghatáiózhatod azt az útvonalat, amelybe a zenéket menteni fogja.

XPK módot vált

Kirak egy kérdezői, amelyben - a beviteli mezőbe begépelve - megadhatod azt az XPK módot, amely szerint a mentést sűrítenie kell. Például SQSH, CRMS, SMPL, GZIP, MASH, GUI., (a legjobb sűrítési arányt a hangminta módban, Protracker modulként és SQSH, vagy CRMS XPK módban történő mentés adja).

Jelszót vált

Ha egy jelszóval védett zenét töltesz be, akkor az EP kirak egy kérdezőt, amelyben megadhatod a jelszót Ha ez téves, akkor ezzel a ponttal újra (meg újra) megadhatod

Programmód

Nincs új modul

Ha érzékeli a zene végét, akkor nem tölti a következő modult, hanem megáll a lejátszással.

Előzőt töltsd

Ha vége a zenének vagy a lejátszási időnek, akkor automatikusan betölti és elindítja az előző modult.

Következőt töltsd

Mint fent, csak a következő modult tölti be.

Véletlenszerűen

Ha vége a dalnak, vagy letelik a lejátszási idő, akkor a listából egy véletlenszerűen kiválasztott modult tölt be és indít el.

Dal vége

Ha a lejátszó érzékeli a dal végét, akkor a lejátszás megáll és a 'Programmód' beállításaitól függően egy új állományt fog betölteni, vagy felhasználói utasításra vár (a modul szervezőben megnézheted, hogy melyik lejátszó támogatja a 'dalvége' funkciót).

Elfftöltés

Ez az opció határozza meg, hogy az EP már a lejátszás alatt betöltse-e a következő modult az aktuális listából vagy könyvtárból (két zene közt legyen-e szünet).

Dalok véletlenszerűen

Azoknál a zenemoduloknál, amelyben egymás után több dal van. azokat véletlenszerű sorrendben fogja lejátszani (lásd **Következő,** ill. **Előző dal** menüpontokat).

Alrészeket automatikusan

Azoknál a moduloknál, amelyek több önálló dalokból állnak, a dalokat automatikusan lejátssza, mielőtt a következő modult betölti.

Mindig töltsd be

Ha az aktuális modul után következő állomány egy nem hangállomány, és ezt a pontot nem kapcsolod be, akkor a modul lejátszása végén megáll 'ismeretlen állományformátum' üzenettel. Ha bekapcsolod, ilyenkor nem áll le, hanem addig keres, amíg nem talál általa ismert hangállományt.

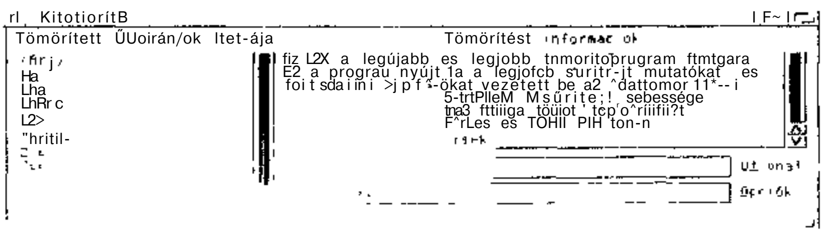
Csak akkor van értelme bekapcsolni, ha a 'Nincs új modul' menüpont nincs bekapcsolva

Kónyvtárugrás

Automatikus betöltéskor - ha be van kapcsolva - a kijelölt könyvtár alkönyvtáraiban is keresi, betölti és lejátssza a hangmodulokat.

Számlálás

A funkció bekapcsolásakor figyeli a lejátszási időt és a 'dalvége' jelet.



Hossz kiszámítása

Ha bekapcsolod és a lejátszó is támogatja, akkor az EP kiszámolja és megjeleníti a modulinfóban a zenemodul hosszát.

Véletlenszerű

Ha bekapcsolod, az EP - indításkor - nem az első, vagy a konfigurációban elmentett modult tölti be és játssza le, hanem véletlenszerűen kiválaszt egy másik állományt ugyanabból a könyvtárból, így elérheted, hogy indításonként más zenével kezdjen.

Gyorsindítás

Bekapcsolásakor a zenemodul betöltése után rögtön indítja a lejátszást, nem kell megnyomnod még a 'Play' gombot is előtte.

Min. lejátszási idő

Beállíthatsz egy minimális lejátszási időt, ami előtt nem állítja meg az aktuális zenemodul lejátszását (ha O-át adsz meg, kikapcsolja a funkciót).

Max. lejátszási idő

Megadhatsz egy maximális lejátszási időt, aminek leteltével megállítja az aktuális zenemodul lejátszását (ha O-át adsz meg, kikapcsolja a funkciót).

Időzítés

Az opció almenüiben határozhatod meg a zeneállományok lejátszásának időzítését, röviden sebességét. Ha nem világos előtted az időzítés mibenléte, hagyd alapbeállításon, ez nem okoz problémát.

CIA időzítés

A lejátszás időzítésénél a CIA-timert veszi figyelembe, amely kielégítően pontos és minden gépnél azonos sebességű. Rendszerint ezt érdemes bekapcsolni.

VBlank időzítés

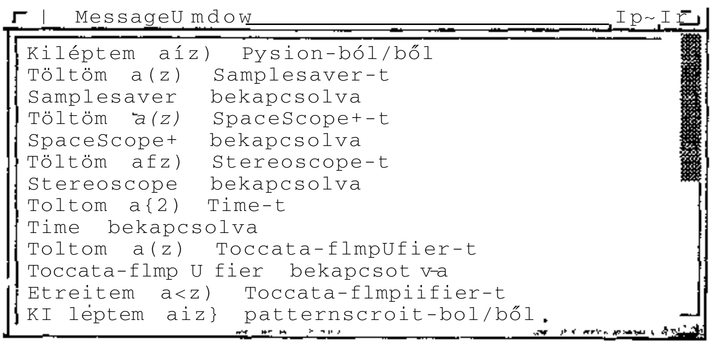
A VBlank (=Vertikal Blanking Interrupt) időzítésnél függ az aktuális grafikus készlet (OCS, ECS, AGA) képernyő frissítésétől. Néhány régebbi modulnál érdemes bekapcsolni.

timer.device

Az EP a 2.0 változattól kezdve használhatja időzítésre a 'timer.device'-t is. Ez az alapbeállítás. Valamivel több processzoridőt vesz el, mint az előző kettő.

Automatikus várás

Néha előfordul, hogy a lejátszónak várakoznia kell - a hardver más elfoglaltsága miatt - az Amiga audio hardverére, amikor új adatokat kéne lejátszania a Paulának. Normálisan ez az opció van bekapcsolva (egyébként a CIA időzítőjét használja), mert talán ez a legoptimálisabb. Külső erősítő modulok használatakor előfordulhat, hogy ezzel a beállítással valójában nem foglalkozik. Ebben az esetben nem kell várakozni az audio hardverre.



Rasztersoros várás

A rasztersorok számlálásától függ a várakozás.

Várás DBF ciklussal

Ez csak a 68000-es procijú Amigáknál van, gépi kódban járatosak gondolom tudják, mit takar (valami üres ciklussal várakoztatják a processzort).

Csatornák lefoglalása

Az Amigák hardverének és oprendszerének előnye, hogy különböző programok egyidejűleg, de megosztottan használhatják ugyanazon hardverelemeket Ez igaz a hangcsatornákra is. Az opció bekapcsolásával akadályozhatod meg. hogy az EP összeütközésbe kerüljön más - az audio hardvert szintén használó - programokkal, azáltal, hogy lefoglalja a használt hangcsatornákat. A 2.0 változat óta a lefoglalt hangcsatornákat automatikusan felszabadítja a lejátszás befejeztével vagy megszakításakor. Ha folytatod, majd újra lefoglalja.

Szoftvermegszakítás

Ugye milyen jó dolog az unalmas FTP-zés közben zenét hallgatni? Az már kevésbé jó, ha csupa hibás állomány jön át, mert a CIA megszakítása beleszól az adatátvitelbe (a CIA-interrupt magasabb prioritású, mint a soros port használata). A szoftvermegszakítás bekapcsolása megelőzi a bajt, mert megadja pl. a soros portnak az elsőbbséget.

Rasztersorok száma

Ha bekapcsolod a 'Rasztersoros várás' opciót, akkor van értelme a beállításának.

í.rte\mes értétek'.

PAL/NTSC/EURO36 - 8...10

DBLPAL/DBLNTSC/MULTISCAN/EURO72 - 18...30

(Ha valamilyen grafikus kártyát használsz, nem ér a nevem.)

DBF ciklus hossza

Amikor az időzítést 'Várás DBF ciklussal'-ra kapcsoltad, önálló várakozási ciklusok futnak a processzoron, hogy a zene lejátszási sebessége korrekt legyen. Mivel ez erősen függ a processzortól és annak órajelétől, ezért óvatosan piszkáld. Egy 7.09MHz-es 68000-es processzornál kb. 300 a jó érték. Ebből már ki lehet(ne) számolni, hogy mondjuk egy 060/66-on mennyit kell megadni

Kitömörítff

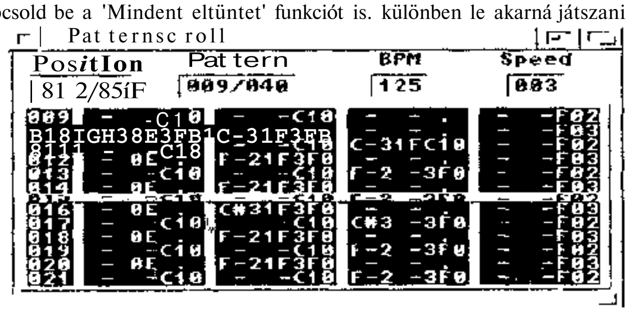
Autó. jelsző

Állományok védelmére jelszót használhatsz Az opció bekapcsolásakor a 'Jelszót vált' menüpontnál megadott jelszót fogja használni mind mentéskor, mind betöltéskor.

Első modul kitömörítése

Alapesetben az 'Extractor' nevű külső modul ugyanúgy kezeli az archív állományokat, mint egy normál könyvtárat. így az archívumban a zenemodulokat ugyanúgy ki kell jelölni

Ha ezt a pontot bekapcsolod, akkor a kijelölt archívban az első zeneállományt kicsomagolja és lejátssza. Kapcsold be a 'Mindent eltüntet' funkciót is. különben le akarná játszani még a '.readme'



állományokat is.

XFD kitömörítés

Az XFD egy programcsomag, amelynek 'xfd.library'-ja segítségével minden - az Amigán létező - tömörítési formátumot felismer az EP és ki is tud tömöríteni a lejátszás előtt.

XFD loadseg

Futtatható állományokat is kitömön't az EP lejátszás előtt.

Figyelmeztetés

Kis modulnál

Bekapcsolásakor rövid zenemodulok lejátszása előtt figyelmeztet. Pár hangrendszernél (pl. Deltamusid) lehet problémás a kisméretű modulok lejátszása.

Nagy modulnál

Ha bekapcsolod, akkor túl nagy modulméretnél kitesz egy figyelmeztetőt. Ez rendszerint nem probléma, de a zenemodul elmentésekor esetleg nincs annyi hely a vinyón.

Hibás modulnál

Ha bekapcsolod, hibás moduloknál figyelmeztet a hibára (hibás állomány vinyóhiba. vagy letöltés alatti hiba miatt).

Állománykérdező

Az EP-ben három állománykérdező típust használhatsz. Mint az almenüpontok neveiből is kitűnik, mindegyikhez szükség van egy szabványos Amiga rendszerkönyvtárra a 'Libs:' logikai készüléken. Ezek a 'req.library' (Cygnus Software), 'reqtools.library' (Nico Francois) és az 'asl.library' (rendszer szabvány). Ajánlom az ASL kérdezők használatát.

Ikonná válás

Az opció almenüivel állíthatod be, hogy az ikonizálásakor az EP milyen formában legyen jelen a rendszerben. 'Appikon' esetén a megjelenési formája egy ikon a WB felületén, míg 'Appmenü'-nél a WB 'Programok menüjében lesz egy menüpont.

Kinézet

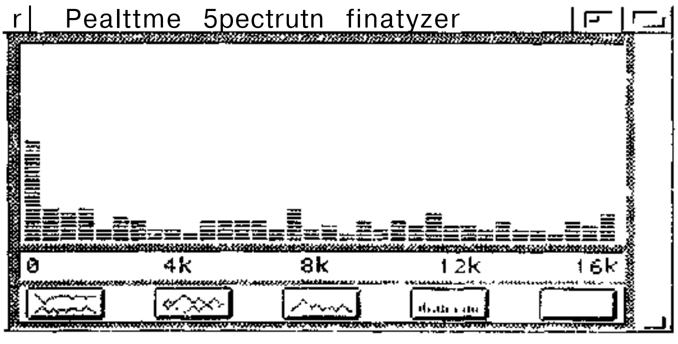
Egy betűkészlet-kiválasztóban megadhatod, hogy milyen betűkészletet és mekkora méretben használjon a menük, a modulok és szöveg megjelenítésekor.

Publikus képernyő

Egy már megnyitott nyilvános képernyő nevét beírva a beviteli mezőbe, az lesz az EP képernyője. A kis-/nagybetűk nem számítanak egyformának!

Füter

Ki-bekapcsolhatod az Amiga ún. LowPass hangszűrőjét, amely kb 7KHz-től levágja a magas hangokat.



BeáUításokat elment

Az opcióval elmentheted az aktuális beállításokat. Egy állománykiválasztót jelenít meg. Az alapbeállítás az 'Eagleplayer2:configs/Eagleplayer.config' útvonal és állománynév.

Az állományba menti a főablak, a külső eszközök, lejátszók minden pozícióját, méretét és státuszát, az aktuális könyvtárat és a pillanatnyilag játszott zene nevét.

Modulkönyvtár: X modul

Egy menü, amely csak akkor jelenik meg, ha a 'Könyvtárat betölt' opciót bekapcsoltad. Innen is kiválaszthatod, melyik zenemodult akarod meghallgatni.

Na ezzel vége a menüpontok részletezésének. Nem mondhatod, hogy kevés menüpontja van az EP-nek (inkább azt kellett volna felsorolnom, mi nem érhető el a menükből)...

Konfigurációs állomány

Az első verzió óta használhatsz az EP-hez konfigurációs állományt, amely egy sima szöveges állomány és a helye alapesetben a 'configs/' könyvtárban van. A konfigurációs állomány útvonalát az 'EP-Configpath' környezeti változóban határozhatod meg, például:

SetEnv EP-Configpath Work:Music/Player/Eagleplayer/configs_2

Copy Env:EP-Configpath Envarc:

A Playerszkript állomány

Ez egy sima szöveges állomány, amelyben azt adhatod meg, hogy bizonyos állománytípusoknál milyen külső lejátszót töltsön be. Az állománytípusokat egy helyettesítő minta alapján ismeri fel. • Például:

FC.*|FC13.* ="DHO:Eagleplayers/FC 1.3"

***.sdata = "DH0:Eagleplayers/MusicMaker8"**

***.sdata = "DH0:Eagleplayers/MusicMaker4"**

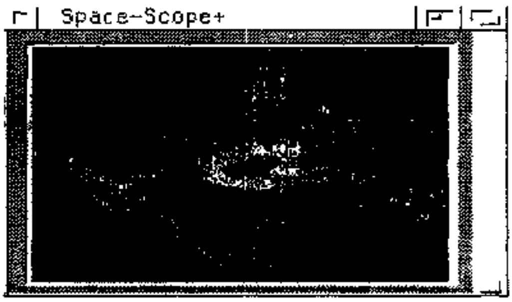
FC.*|Fcl4.* ="DHO:Eagleplayers/FC 1.4"

Az útvonalakat minden esetben tedd idézőjelek közé! A playerszkript állományt megtalálod a programcsomagban.

A belső modulokról

Az EP kétféleképpen ismeri fel, játssza le a zenéket. Van egyszer egy beépített lejátszója, ami nagyon sok formátumot ismer. Annyira sokat, hogy inkább nem sorolom fel, megnézheted a modulszervezőben is. Pár tömörített formátumban tárolva - ugyanezen zenéket - is le tudja játszani.

- CrunchMania (csak crm library-n keresztül, de minden módot)
- PowerPacker (ha elérhető, a powerpacker.libraryt fogja használni)
- LH (PMC a PowerPlayerből, lh.library)
- Fimp
- Pack (SoundTracker-Songpacker)
- XPK (kibontja betöltés közben)
- StoneCracker v4.0
- Imploader v4.0 (normálmódú futtat-hatóakat library nélkül)



Ezenkívül támugulja etz. Tífdmast^r.librarj n keresztül elérhető formátumokat. Olvasd el a dokumentációját, hogy mely formátumokat támogat ez a library.

A PowerPacker, Fimp, Pack és

StronewCracker 4.0 sűrítőkkel tömörített állományok kibontásához semmi külső program vagy rutin nem szükséges, de ha talál egy Powerpacker.libraryt, akkor azt fogja használni.

Az EP külső eszközei

A külső eszközöket és modulokat (ezek az EP I-nél még felhasználói programok néven futottak) a kezelőpultból vagy a már tárgyalt 'Programok' menüből választhatod ki, töltheted be és a tulajdonságaikról is kaphatsz némi infót a kezelőben (na most előnyös a magyar lokalizáció telepítése az EP-hez). Ezeknek a külső eszközöknek alapesetben az 'EaglePlayer2:Engines' könyvtárban van a helye. Ha új eszközöket telepítesz, azok is ide kerüljenek.

A modul manager

Ez egy szervező-konfiguráló a belső lejátszók és a külső eszközök és lejátszók kezelésére. Nyit egy jó nagy ablakot, amelyben a 'Mód' ciklikus gombbal választhatod meg. hogy a belső, vagy külső eszközökre vagy kíváncsi.

Ezalatt a 'Rendelkezésre áll' listamezőben sorolja fel az elérhető eszközöket és/vagy lejátszókat. Amelyek a listában nincsenek zárójelben, azok be vannak töltve. Kettős kattintással tölthetsz be egy eszközt vagy lejátszót. Ha egy olyan listaelemre kattintasz, ami be van töltve, akkor az 'Információk' listamezőben némi információt ír ki róla (ha van), a 'Tulajdonságok' mezőben pedig felsorolja a lényeges tulaj donságait...

Fontos: használni, konfigurálni csak olyan eszközt tudsz, amelyik be van töltve.

Pár tipp az EP használatához

Saját képernyő a lejátszónak

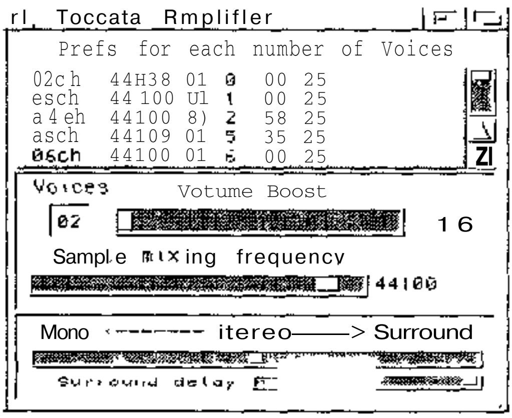
1. A program általában az alapbeállítású nyilvános képernyőn nyit magának ablakot, vagy egy már megnyitott nyilvános képernyőn, de semmi akadálya, hogy saját képernyőt használjon. A MUI segítségével teheted meg ezt. A PSI-ral (public screen inspector - lásd a MUI leírásánál) készíts egy képernyőt, adj neki nevet (mondjuk EaglePlayerScreen), és az 'Autó lezárás' gombot kapcsold be (ha kilépsz a programból, ne maradjon nyitva egy fölös képernyő).

2. Készíts egy indítószkriptet az EP-nek, az alábbi tartalommal:

MUI:PSI EaglePlayerScreen open

EaglePlayer2 :EaglePlayer Pubscreen = EaglePlayerScreen

Ne felejtsd el a 'script' védelmi bitet magasra állítani (ha a szkript neve StartEP. akkor 'protect StartEP +s' - lásd az AmigaDOS leírásánál). A szkripthez készíthetsz ikont is. akkor az leonX segítségével a WBfelületérő] is indíthatod



Lejátszás indítása DOpus5-ből

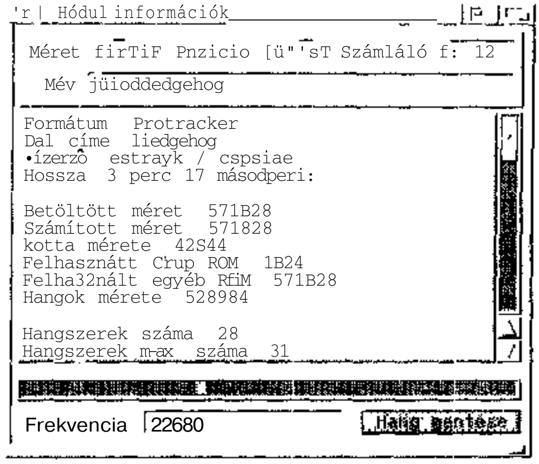
Az 'EaglePlayer2:Goodies/Dopus5/File-types' könyvtárban találsz egy 'Soundmodule' nevű állományt. Ezt másold be a 'Dopus5:Filetypes' könyvtárba. Ezentúl kettős kattintásra - egy az EP által ismert zene nevén egy listázóban - a DOpus5 elindítja az EP-t, átadva neki a zenét lejátszásra

Az EP futtatása a háttérben

Az 'Iconify' argumentummal indítod (lásd a táblázatban). Előnye (és hátránya), hogy

újranagyítva rendelkezésedre áll a teljes EP felület és környezet.

A 'NoGui' argumentummal indítod Ekkor kevesebb memóriára van szüksége és hamarabb betöltődik, de nem áll a rendelkezésedre az ARexx interfész sem.



A lehetséges problémák a program használatakor

Az Executive szerint szélsőséges esetekben néha 'megpaskolja' a rendszert, de ez nem annyira vészes. Azonban ha e/t pont akkor teszi, amikor egy külső modul is 'lecsap' a rendszerre, azt már nem bírja el szegény OS és akkor guru a vége... E/t teszteléskor - a leírás készítése alatt pl. mindig az automatikus mentés előtt sikerült megcsinálnia. Örültem nagyon.

A Screennotify.library-val is szokása összeakadni.

Ha az 1200-ra PCMCIA HD/CD-Rom csatoló van kötve, akkor is cirkuszolhat.

Nagyjából - legalábbis azt vettem észre - akkor problémázik, ha valami más is szeretné használni a CIA megszakítást.

Hibás archívum kicsomagolásakor is hajlamos elszállni.

Amúgy stabil egy program: a tesztelés egyik fázisában egy könyvtárba bepakoltam kb 6-700 mega különböző formátumú zenét - köztük olyat, amit biztos nem tud lejátszani - és ráuszítottam az EP-t. Három napig játszattam vele a zenéket és egyszer sem fagyott le a rendszerem, pedig dolgozgattam vele rendesen, csak az EP-t nem piszkáltam.

Konklúzió

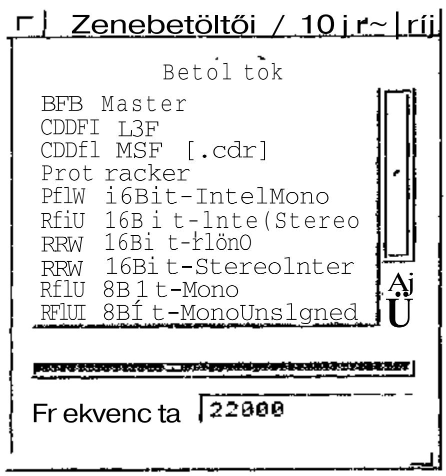
Sokan azt mondják, hogy ma - az MP3-ak és PPC (G3-G4?) processzorok korában - már nincs sok jelentősége egy ilyen zenelejátszó programnak. Számoljunk csak: egy 5 perces zene elfér kb. 4 megán. Ugyanez mondjuk AIFF formátumban olyan 60M Egy CD-re MP3 formátumban kb. 160 dal fér, AIFF-ből csak max 11 Tehát a jövő az MP3-é. De

1. Nincs ám mindenkinek erőműve zenehallgatásra. Egy 030/40-es Amigán még nem igazán lehet MP3-at hallgatni.

2. Minden - régi formátumok valamelyikén tárolt - zenénket nagyon sok időbe telik átkonvertálni. Nem is nagyon érdemes.

3. Egy tömörítve (xpk, xfd) tárolt zene alig valamivel több (kb 2-szer) helyet foglal, mint egy MP3, viszont nem kell erős processzor a lejátszásához (030/40-en még marad is egy kis processzoridő más dolgok elvégzésére).

Tehát érdemes még egy kis helyet szorítanod ej EP-nek a vinyód valamelyik eldugott sarkában, mert még egy ilyen remek, sokoldalú lejátszóról nem tudok.



EVIL'S DOOM

Már alkonyodott és a metsző északi szél egyre csak erősödött A férfi egy viszonylag védett sziklapárkányra hu/ódott és a távoli hegycsúcsokat bámulta Szülőföldjére emlékeztették, amit még gyermekkorában kellett elhagynia Szinte látta magát, amint társaival játszik a rideg kövek kozott Régen volt, nagyon régen Mára félelmetes harcossá érett, akire büszke lenne az apja Álmodozásából egy erős mennydörgés naszotta fel mire összevont szemöldökkel az eget kezdte kémlelni Sohasem látott még ilyen sötét viharfelhőket Volt valami kulonos bennük, ami vonzotta a tekintetet Hirtelen ismét egy hatalmas erejű villám csapott a közeli sziklákba, kisebbfajta hegyomlást előidézve Akkor tortént Egy lémisztő arc korvonalai kezdtek kibontakozni a felhők kozott, egy olyan arcé, ami furcsa módon ismerősnek tűnt Inkább csak tudatalattija ismerte fel a halványan derengő jelenésben a/t a valakit, akitől minden élő retteg a férfi magával a Halállal nézett farkasszemet' Nem érzett sem ímuletet, sem csodalatot, egyszerűen nem volt ideje meglepődni, mert a jelenség megszólalt, jobban mondva inkább csak hallota gondolatait

THORGRIN FIA, VANTAN' JÓL FIGYELJ RÁM' EL KELL JONNOD AZ ELVESZETT LÉ LÉGI LÉGIÓKHOZ'

A vízió g>enge volt es épp olyan gyorsan tűnt el, mint ahogyan megjelent Vantan nem értett semmit kik azok az elveszett légiók es hol vannak egyáltalán' Mi ez az egész' Ezek a gondolatok kavarogtak a fejében, amíg a vihar tovább tombolt az éjszakában Másnapra az egész csupán rossz álomnak tűnt, de gondolatai nem hagyták nyugodni, ezért a legközelebbi város felé vette az útját Megtudta, hogy az „Elveszett Légiók" valami romos vár egy közeli szigeten, amit úgy hívnak Noya Tehát mégsem álmot látott az elmúlt éjjel Biztos volt abban, hogy sohasem hallotta még ezt a nevet azelőtt A városi piacon vásárolt egy térképet a szigetről, majd a kikötő felé indult Nem hitte volna, hogy ilyen nehéz lesz hajót találnia Valami rejtélyes oknál fogva minden hajótulajdonos visszautasította, amint megmutatta nekik a térképen az úticélt Végül mégiscsak akadt egy vállalkozó, egy hangos viking, akinek ráadásul még a bárkaja is nagyszerű állapotban volt Neki szeme sem rebbent, mikor előadta, hogy mi az uticel Később kiderült, hogy havonta fordul egyet a sziget és a szárazföld kozott, jóféle kelméket és selymet szállít a míves fegyverekért cserébe Két nap múlva már a sziget felé hajózott es egyre csak látomásán gondolkodott Úgy érezte, meg kell osztania valakivel titkát A hajon ismerkedett meg egy tengerésszel, akit Bamboola-nak neveztek Egyike volt annak a néhány embernek akik a viking keze alá dolgoztak Meglehetősen színes társaság volt ez, inkább néztek ki kalóznak, mint tengerésznek Minél többet beszélgetett Bamboolával, Vantan egyre inkább erezte, hogy megbízhat benne Az egyik reggelen aztán elmesélete látomását a férfinak Miután végighallgatta a történetet, Bamboola felajánlotta, hogy segít megkeresni azt a helyet Par nappal később elértek a sziget partjait Akorra Vantan mai csak egy dologban volt biztos, semmi jó nem varja őt ezen a helyen

Hát itt volnánk, Vantan Noya ősi szigetén Titangel-ben, a hatalmas, óriások emelte városban fogunk kikötni A városban, melyet az ódon, misztikus legendák fátyla burkol

- Igaz hat a legenda' Mondd, tényleg csatlakozni akarsz hozzám'

Mi az, hogy' Úgyis kezdtem már unni ezt az egyhangú élletet itt, a hajón. Nem nekem való ez A viking könnyen talál a helyemre valakit Hol akarod kezdeni a keresést'

- Itt a városban' Az Elveszett Légiók legendája, valami lerombolt várról beszél, ami itt található a szigeten Megpróbálok többet megtudni róla

-Jó lenne, ha társakat is, találnánk magunk melle, fel kell használnunk minden segítséget, amit csak kaphatunk' A titangeli kocsmánál nincs is jobb hely erre' Meg aztán ugy tudom, hogy egy igen szemrevaló némber szolgai fel ott Igazan megnézhetnénk magunknak' - mondta vigyorogva Bumbwla

- Hahaha' Te ven tengeri medve' Induljunk is, ne késlekedjünk'

A központi öbölből látható egész Titangel, az ősi város, meljet úg) hírlik, a titánok emeltik Ahogy szétnézett a kikötőben, Vantan egy fekete lepelbe buikoló/ott férfit pillantott meg a pdit s/élen üldögélve. Az idegen nagyon bánatosnak látszott, ahog> a tengeire bámult meiedten Kceit furcsa rúnák borították, a titokzatos alak tehát minden bizonnyal egy varázsló

- Üdvözöllek, Varázsló[1] Mit keresel itt il\en korai órán[9] - szólította meg Vantan
- A nevem Sawak, - válaszolt halkan az idegen az utolsó rúnaolvasók eg>ike vag>ok a Varázslók Rendjéből, amelyet valaha ezen a szigeten alapítottak
- Miért, mi tortént a varázslók rendjevei, hogy íg\, múlt időben beszélsz róla"[7]
- Kérlek Ne háborgass most ezekkel a kérdésekkel - fakadt ki a mágus -, az elmúlt eseményekre nem szívesen emlékszem Épp elég problémám van, itt és most[1]
- Úgy nézel ki, mint aki az egész fold bánatát a vállain hordozza Miért vagy íg) nekikeseredve'
- Uhhh A lányom - Sawak szemében megcsillant valami - a lányomat eg> ismeretlen teremtmény sebezte meg, amint hazafelé tartott tegnapelőtt éjjel Sebei olyan mélyek, hogy az én eiom már kevés a meggjógyításukhoz Az elmúlt két napban bejártam az egész szigetei segítség után kutatva, de mindhiába így hát ide jöttem, hogy kitisztulion a fejem és megtaláljam az utat. amely lányom gyógyulásához vezet Ó, annyira félek biztosan elveszítem
- Tehetünk bármit is a lányodért'
- Uhh Talán volna itt valami Úgy hiszem, egy varázslómester képes lenne meggjógjítani őt Próbáltam keresni valakit, de senki sem maradt már a szigeten Á igen' Azt hiszem, eg> otodik szintű gyógyító-varázslat is segítene rajta, de ez egy reménytelen ábránd Nehszebb ilyet találni mint egy varázslómestert' Óhh nem - a mágus most már tényleg keserves zokogásba kezdett
- Mit gondolsz, kapcsolatban van ez a dolog azokkal a rejtélyes gyilkosságokkal, melyek az elmúlt néhány hónapban történtek'
-Igen' Úgy, ahogy mondod[1] Az öldöklések néhány hete kezdődtek és senki sem tudja rá a válszt, hogy miért A legszornyűbb dolog, hogy merényletek nem csak a mi szigetünkön történtek Úg> hallottam. Tibéria is hasonló sorsra jutott Van ám itt még valami amióta ez a vérengzés elkezdődött, senki sem képes természetes halállal meghalni Az öregek a betegek Iszonyatos'
- Hmm -komorodott el most már Vantan is
- Meglátjuk, mit tehetünk a lányodért, barátom Addig is. az ég áldjon[1]
- Ég veletek, barátaim[1] - sóhajtott fel Sawak - Szívemből remélem. hog> viszontláltak még benneteket!

Vantan és Bamboola a város felé vették az irányt, magára hagjva a szerencsétlen sorsú mágust Hallották, ahogyan a szél zúg a hatalmas épületek kozott. melyek mellet! az ember olyan kicsinek és védtelennek érezte magát Mire teljesen megvinadt, már Titangel szívében jártak A helyi kocsma az egyik legnagyobb épület volt a város központi részében Zsúfolt, de éppen ezért biztonságos hely volt ez a beszélgetésre es egy jó kis italozásra éhes városiak és a megfáradt, pihenésre vágyó vándorok seregének A sötét legendák és izgalmas kalandok, mint eg> kod. úgy kavarogtak a vendégekkel es italokkal töltött asztalok kozott Eg> szorgos fiatal leán\ próbálta kielégíteni a felfrissülésre vág) ok kívánságait A nehéz fakupákkal megrakott tálcákkal úg> tüsténkedett, mintha azok legalábbis papírból lettek volna Mit sem törődött a férfivendégek félreérthetetlen pillantásaival, ám senkinek sem volt kétsége afelől, hogy bármikor képes lett volna megvédeni magát

- Hej[1] Te, ott gyönyörű teremtés' Te vag> a fénysugár ezen a sötét és zsúfolt helyen[1] - üdvözölte Bamboola a szolgálóleányt, miközben Vantan felé kacsingatott
- Koszontelek benneteket, erős és bátor harcosok' Ritkán találkozni errefelé ilyen úriemberekkel' A nevem Swana Mondjátok, mivel szolgálhatok ilyen kedves vendégeknek' - lépett melléjük a lány

Vantan fejében átvillant néhány gondolat, de aztán lehűtotte érzéseit és így szólt

- Mi a mai nap specialitása'
- lvla a rendkívül finom Rra' nyelvet ajánlom Antiman-i hangyaszosszal leontve Három arany lesz mindösszesen'
- Ehh, nagyszerű, a kedvencem[1] Hozz mindiárt dupla adagot[1] - dörzsölte elégedetten a hasát Bamboola

Swana térult-fordult és néhány perc múlva már az asztalom gőzolgott az étel

- Mondd csak Swana, - szolalt meg később tele szájjal Vantan - Hallottál már az Elveszett Légiókról'
- Hát azt hiszem a főnokom mesélt nekem erről a dologról, de már nem emlékszem pontosan

Kérdezd inkább őt' - Swana a pult mogott álló nagydarab férfira mutatott Kis ido múha Vantan felállt és odalépett hozzá

- Üdvözöllek, Kocsmaios' - szólította meg Varrtán a nagybajuszú féifit. akin meglátszott. hogy nagyon kedveli szakácsa főztjét Házigazdájuk megpióbált jámbor kifejezést erőltetni arcára, amikor meglátta Vantant közeledni, de ezt a próbálkozását lombadontották mélyen ulő, ravaszul megvillanó szemei

- Nagyon barátságos a fogadód'

- **Igen,** ez a legjobb kocsma a városban Sőt, talán az egész szigeten' - szerénykedett a házigazda

- Ha nincs ellenedre, mesélhetnél nekem enől a csodálatos városról - kérte Vantan, miközben szórakozottan csörgette az erényében fekvő aranyakat

- Titangel a sziget legrégibb városa, és merem állítani a legfontosabb is Az óriások építették, de ők már nincsenek közöttünk[1] Ránk hagyták viszont csodálatos stílusukat, amin mi, emberek nem változtattunk semmmit Már csak azért sem. mert lehetetlen ezeket épületeket lerombolni' Az egyetlen építmény, amit az ittlakók emeltek, az a szent templom Kivételes helyének köszönhetően Titangel a sziget kereskedelmi központja és a világ kapuja lett Városunknak saját vízvezeték- és csatornarendszere is van' - csapongott lelkesen a kocsmáros - Titangel lakóinak száma több, mint két és félezer lélek, így a legnagyobb településnek számít kétezer mérföldön belül

- Elég, elég, elég[1] - kiáltotta mosolyogva Vantan - Kocsmáros[1] Hallottál már valamit az Elveszett Légiókról[9]

A kövér férfi elkomorodott, de azért folytatta - Állt egy vár Noya központi részén hajdanán, ahol a királyi família testvérháborút vívott a trónért Végül az itteni emberek megelégelték az öldöklést és felbéreltek egy csapat varázslót, hogy azok vessenek véget a pusztításnak Ők meg is tették a magukét és eltörölték a fold színéről azt a hatalmas erődítményt Ha kívánod, meg tudom mutatni a helyét egy térképen Vantan előkotorta a térképet, amit még a szárazföldon vásárolt indulás előtt és a kocsmáros bejelölte rajta az Elveszett Légiók Várához vezető utat Végre[1] A barbár a félelem és izgalom kulonós kombinációját érezte

- Isten veled, kocsmáros' Köszönök mindent' Remélem, élvezhetjük még vedégszeretetedet' - koszont el Vantan miközben mintha csak véletlenül tenné - pár aranyat ottfelejtett kocsmáros előtt

- Szívesen látlak téged és társaidat itt bármikor[1] A Nap vezessen utadon'

Vantan visszaballagott asztalukhoz, ahol Bambola már várta

- Nos, mi a helyzet' - kérdezte izgatottan - Jutottál valamire[9]

- Nagyon is' Könnyebben ment a dolg. mint gondoltam Az a vár valami helyi látványosság lehet, mert már meg is van, hogy hol találjuk - nézegette a térképet elgondolkozva a barbár

- Remek, most már csak társakat kellene szereznünk

Hát azt hiszem, akkor a legjobb helyre jöttünk - nézett korul mosolyogva Vantan

A kocsma legtávolibb és legsötétebb zugában egy iszonyúan ronda oregaszony üldögélt Az emberek széles ívben elkerülték, de ő nem nagyon törődött velük Nagyon szomorúnak és elveszettnek látszott Vantan megsajnálta és közelebb lépett

- Hé öreg boszor izé oreganyám Ki vagy te[9]

- Mit törődsz te velem' Nincs semmim, amit elvehetnél mindenemet elveszítettem - az öregasszony hangja éppolyan ronda volt mint ő maga

- Miért ne törődnék' Törődöm én bárkivel, akmek segítségre van szüksége[1]

- Valóban[9] Hát jó TE talán tényleg tudnál segíteni rajtam' - rikácsolta

- Hogyan'[9]'

- Mindenekelőtt, a nevem Gedryn és nem is vagyok olyan öreg, mint amil> ennek látszom' A történetem hosszú és szomorú Régen fiatal voltam és gyönyörű Éppen a varázstudományok harmadik szintjére léptem akkor és hidd el, senki a világon nem jutott még ilyen messzire az én koromban' Aztán jött az a boszorkány, aki megirigyelte szépségemet és tudásomat' Emiatt megátkozott és ellopta szépségemet, fiatalságomat[1] Mindaddig ilyen csúf és visszataszító maradok, amíg nem találok egy igazi férfit, aki csókjával szabadít meg Ismeisz talán valakit, aki méltó és elég bátor e feladathoz' Mert a csóknak szívből jövőnek kell ám lennie'

- Ugye nem gondolod komolyan, hogy elhiszed ezt a romantikus halandzsát' - lökte oldalba Bamboola Vantant Hagjjuk itt és kei essünk végte igazi harcoskokat[1]

- Ej, elvégre egy bajban lévő öregasszony, a mindenségit' - bátorította magát Vantan - Remélem, a

csók nem fog békava változtatni, vag> mi[1] Vantan közelebb lépett a vénasszon>hoz és fintorogva ugyan, de egy cuppanós csókot biggyesztett a venseg orcaiaia Teimészéiesen semmi sem toitént Gedryn azonban nem látszott meglepettnek es így szólt

- Ehh, mondtam neked, hogy a csóknak IGAZINAK kell lennie[1] Újra meg kell próbálnod, de most úgy tudod, ahogyan a szerelmesek szokták' - villantotta elő megmaradt fogait a rondaság Bár ne tette volna

- Hmm Lehet, hogy tényleg nem voltam az igazi Hiába no, a feladat nehezebb mint gondoltam - Vantan oszpontosított, behunyta szemét és újra megcsókolta a banyát Elős/or semmi sem történt, de egy lélelgzetvételnyi idő után Vantan nem hitt a szemeinek' Az öregasszony többször görcsbe rándult, mire a kínoktól hangtalanul a földre roskadt a testét valamiféle kulonos, halványkék aura vette korul Majd feltérdelt és kezeit a magasba emelte Bőréről lassan eltűntek a ráncok, haja éjfeketévé változott Mire felocsúdott, Vantan előtt egy gyönyörű nő állt, szemében félreérthetetlen tűzzel a barbárra nézett

- Köszönöm' - suttogta - Te vagy az a férfi, akire oly hosszú ideje vártam már' Kérlek engedd meg, hogy lelkemet és tudásomat életem hátralevő részében neked szenteljem[1] - azzal a mit sem sejtő Vantan nyakába borult

- A mindenségit' - ugrott hátra Bamboola, majd mindketten döbbenten bámulták a lányt, aki eközben már zsákját szedegette össze a földről, ahol az imént még vénség képében ult

- Remélem ez nem valami újabb szemfényvesztés, hallod-e[9] - fogta meg a lány karját Vantan, amikor magához tért Az mosolyogva lefejtette férfi ujjait és anélkül, hogy bármit is válaszolt volna zsákjával a kijárat fele indult

- Most akkor jottok, vagy nem[9] - szólt vissza a válla fölött meg mindig titokzatosan mosolyogva - Szeretném minél előbb itthagyni ezt a helyet

- De - kezdte volna Vantan, a lány azonban továbbindult A két férfi osszenézett, majd rövid habozás után utánaeredtek, miközben az nézték, hogy felfigyelt-e valaki az iménti Isis közjátékra Szerencsére akkora volt a zaj és a tömeg, hogy senki sem törődött velük

- Áruld el, mégis hová indultál[9] - kérdezte a lányt Vantan mikor utolérték - Nem azt mondtad, hogy engem akasz szolgaim életed végig[9]

- De igen - válaszolt nyugodtan Gedryn miközben sietősen lépkedett a széles úton - Mindössze rendbe szeretném szedni magam és valami alkalmas ruhát is szereznem kell, így mégsem maradhatok[1] - Valóban, még mindig ugyanazokban a göncökben volt, amiben rátaláltak Ha nem bánjátok most a városi piactérre megyek, mert vennem kell ezt-azt

- Hát persze Izé csak nyugodtan - dormogte Vantan - Mondd csak Gedryn, te tényleg varázsló vagy[9]

- Nem is akármilyen' - húza ki magát a lány - Amíg öreg és ronda voltam, volt alkalmam titokban továbbfejleszteni tudásomat De miért kérded[9]

Megismertünk egy szerencsétlen sorsú férfit a parton, akinek a gyermeke haldoklik Értesz a gyógyításhoz is[9] - kérdezte Bamboola

- Vezessetek hozzá' A Piactér felé úgyis útba esik a kikötő Amikor az obolbe értek, Sauak még mindig ott üldögélt Talán az érkező hajókat leste, nem érkezik-e velük segítség Amint meglátta őket, felugrott és eléjük szaladt

- Barátaim[1] Hamar visszatértetek' - szólt reménykedve

- Sawak' Van itt egy kis meglepetés számodra' Gediyn nem szólt semmit, csak óvatosan elővett erszényéből egy papirusztekercset és odanyújtotta Sawak-nak

- Ez ez egy otodik színtű gyógyító varázslat' Az ég szerelmére, hogy an szereztétek[9] Ehh, mindegy' Nem is érdekel Várjatok itt, barátaim' Mindjárt visszajövök' Most azonnal rá kell olvasnom a rúnákat a lányomra Várjatok' Mire kettőt pislantottak, Sawak már villámgyorsan eltűnt a házak mogott Pár perc múlva boldogságtól sugárzó arccal tartott visszafele, kezében egy furcsa, rongyokba burkolt tárggyal

- Harcosok' A lányom meggyógyult' Nincsennek ra szavak, hogy megko>zonjem nektek, amit értem tettetek' Ezért hoztam magammal visszafele jövet ezt a különleges kardot Sawak egy furcsa, duplapengéjű kardott húzott elő a rongyok kozul Ugy gondoltam, ez majd hasznotokra lesz utatok során, bárhová is mentek' Megeshet, hogy találkoztok majd hm szellemekkel Tudom, tudom elég

hihetetlenül hangzik, de higgyetek nekem, ez saját tapasztalat, nem holmi mese' Több titokzatos dolog van ezen a világon, mint amit az ember el tud képzelni' Ezt a kardot az az öreg varázsló készítette, aki a varázstudoman>okra tanított engem Emlékszem, azt mondta a szellemek ol>an holtak lelkei, kik iszonyú kínok kozott haltak meg Azt is monda, hogy ezek a létformák éizéketlenek a hagyományos fegyverekre, ezért készítette ezt a különleges, mágikus pengét, amit csak Worpal Blade-nek hívott Ezt a fegyvert most nektek adom, hálám jeléül Menjetek barátaim és csak egyre kérlek benneteket, szabadítsátok meg a világot ettől a kárhozattól' A gonosznak pusztulnia kell'!

Amint a városi piacra értek, egy fuia öregembert vettek észre, aki egy borostyán ágakból font koszorút viselt a feje korul Különféle növényi magvakkal volt elfoglalva, de amint közelébe értek, felemelte fejét és egyenesen rajuk nézett Szemei természetellenes fénnyel ragyogtak, ahogy észrevette érdeklődésüket Nézésétől mindannyian hirtelen nagjon kényelmetlenül kezdték érezni magukat Az öregember kimérten feléjük biccentett fejével és ekkor Vantan már azt sem tudta fiu-e, vagy lány Azért valahogy összeszedte magát és megszólalt-

- Jó napot, öreg Nagyon furcsán nézel ki - dadogott Vantan - Bocsánat, ha udvariatlan vagyok, de nem egy varázsló vagy véletlenül'

- Semmi gond, idegen Igen, mágus vagyok, de kérlek, ne féljetek tőlem A nevem Hedtzar Mivel lehetek szolgálatotokra⁷

- Szükségünk lenne egy varázslóra a csapatunkban Nagyon fontos küldetést kell teljesítenünk és te olyasvalakinek látszol, aki tudásával sokat segíthet nekünk - szólt Vantan - Természetesen nem lennénk hálátlanok

- Értem - válaszolt Hedtzar - Tudom, hogy miért jöttél erre a szigetre - mondta csendesen és mielőtt a meglepett barbár válaszolhatott volna, folytatta - Ne is kérdezd, honnan, de tudom Legyen elég annyi, hogj a mágia segítségével sok mindent elérhet az ember Kérésedre viszont nemmel kell válaszolnom, munkám miatt ugyanis nem mehetek veletek, bármennyire is szeretnék

- Miféle munka kot ide téged⁷ - kérdezte Vantan.

- Erdész vagyok A koszorú a fejemen az erdő és a köztem lévő barátság szimbóluma Az a dolgom, hogy őrizzem a rendet a vadonban Most ugyan itt, a városban akadt egy kis elintéznivalóm, de egyébként az erdőben élek. Most is oda igyekszem vissza folytatni a munkámat Megoldást kell találnom arra, hogy éjjel is ellássam fénnyel a palántáimat, amikor távol vagyok Különleges növényeket termesztek, amiknek húsz órányi fényre van szükségük naponta Félek tüzet gyújtani, mert attól tartok, hogy elterjed és a gyönyörű kertem a lángok martaléka lesz

- Hmm Hajói értem, akkor neked egyfajta mágikus fényre van szükséged - állapította meg inkább csak magának Gedryn Ismét a zsákjában kezdett el kotorászni és előhúzott egy újabb tekercset - Tessék, próbáld ki ezt - azzal átnyújtotta az elképedt Hedtzarnak a varázslatot A mágus tüzetesen megvizsgálta azt, majd hangosan felkiáltott

- Igen' Ez lesz az' Ha nekem is sikerül ilyen tekercseket készítenem, magukra hagyhatom palántáimat' Köszönöm, barátaim' Várjatok itt néhány órát' Visszatérek a palántáimhoz és gondoskodom arról, hogy elég fény jusson nekik, amíg távol leszek Utána veletek tartok, hogy segísek Amint Hedtzar eltűnt a tömegben, Vantan Gedrynhez fordult

- Mondd csak, honnan szerzed te ezeket a tekercseket⁷

- Van egy jóbarátom, aki egy Arnoy nevű faluban él itt a szigeten Egyedül ő ismeri a varazstekercsk készítésének titkát Egyszer majd bemutatlak neki - szólt sokat sejtetően Gedryn - Most elmegyek és veszek magamnak ruhát, várjatok meg itt kérlek - Azzal ő is eltűnt a vásári forgatagban

- Nők - mormogta Vantan, majd Bambooláival szétnéztek sorossátorok kozott Pár óra múlva visszatért Gedryn és Hedtzar is Miután vásároltak egy kis élelmet, elindultak a sziget belseje felé Három nap múlva a kocsmáros útmutatásait követve egy iszonyatosan száraz, kor alakú sivatag pereméhez érkeztek A vérvörös homoktengert széles sziklagyűrű övezte. Ahogyan egyre mélyebbre hatoltak a dűnék kozott, a forróság egyre elviselhetetlenebbé vált, mintha a pokol tuzét érezték volna arcukon Aztán lenyűgöző látvány bontakozott ki szemeik előtt' Ott voltak' A romjaiban is félelmetes vár bajlósan magasodott fejük fölé Ahogyan szájtátva bámulták a falakat, érezték az ősi istenek lehelletét Az eg> ík falmaradvány mogotl groteszk figurát fedeztek fel, egy rongyokba burkolózott öregember volt az, kinek szemeiben ott csillogott a hely teremtőinek minden bölcsessége

- Aaarrrghhh' Vigyázz[1] Varázsló vagyok' Ha bántani merészelsz a pokol legméljén találod magad[1] - rikácsolt az öreg mikoi észrevate őket

- Meg tudod idézni a démonokat, varázsló[9] - kérdezte tréfásan Vantan, mert látta, hogy a öregember csak ijesztgeti őket

- Bah[1] Igen' Csak intenem kell és a pokol legvérengzőbb démona engedelmeskedik szavamnak[1] - kiáltott amaz morcosán Aztán lassan elmosolyodott

- Hahahahaha' - nevetett fel Vantan

- Haaa' Tetszetek nekem[1] Gyertek melegedjetek meg tuzemnél Vantan és társai körbeülték a vuzet ezzel a kicsit őrült, de barátságos öregemberrel, aki nagyon boldognak látszott, hogy végre emberekkel találkozhat A nőügyeiről kezdett mesélni, majd varázslóvá válásának toitenetével fárasztóit i őket Az órák egyre csak teltek, de az öreg csak folytatta

- Réges-rég nagy urak éltek erre Óriások' Istenek[1] Egyszer, nagyon reg Ezek a romok ítl a Titánok idejéből származnak' Királyok nyugszanak itt, nagy királyok'

- Te őrződ az álmukat[9]

- Igen' Éjjelente éneklek nekik, ahogj kívánják nagy csatákról, hősökről, boszorkákról Senki sem háborgat itt engem, itt kinn a szélben szólt a távolba meredve a varázsló

- Öreg' Mit tudsz nekünk mondani az elveszett légiók legendájáról[7]

- Ahh Az elveszett légiók várának története hosszú és szomorú Ahogy a legenda mondja régen a jó és igaz Osric király uralta azt a várat és a szigetet A királyné - egy elf heriegnő - egy gyönyörű leányt szült neki, Eleina-t és a két fiút Béren t és Dagar-t Eleina csodálatos ajándékot kapott orokul édesanyjától mélységesen gyönyörű és hosszú meséket tudott, olyasféléket, melyeket a titánok a leginkább kedveltek Az óriások, akik itt, Noyán éltek azokban a régmúlt időkben nagy élvezettel hallgatták ezeket a torténeteket Aztán egy tragédia tortént, mely orokre lerombolta az emberek és a titánok közötti kapcsolatot

- Tragédia[9] Miféle tragédia[9] - kérdezte Bamboola

- Egy éjjel Titangel városában, mikor Eleina a kastélyban volt és éppen leggyönyörűbb történetet mesélte az óriásoknak, azok elrabolták őt és magukra zárták a városkaput, hogy orokké meséit hallgathassák

- Micsoda tett[1] Azoknak a torténeteknek aztán tényleg a legygyonyorűbbeknek kellett lenniük' - sóhajtott fel Gedryn

- Úgy, ahogy mondod' Hol is tartottam[9] Aha' Tehát elrabolták a lányt, mire a király éktelen haragra gerjedt A fold beleremegett' Hatalmas hadsereget toborzott és megostromolta Titangelt Rövid idő elteltével a Titánok belátták, milyen rossz dolgot cselekedtek és szabadon engedték a hercegnőt Aztán tettük miatti szégyenükben a Fekete hegységbe vonultak, ahonnan sárkán>háton repültek el szigetükre, Trecton-ra, végső menedékhelyükre Mára már egy Titán sem él ezen a szigeten, de nem hiszem, hogy elkerülte volna figyelmeteket különleges építészeti stílusuk

- Hm Szép történtet, de mi a var miatt jöttünk ide' Arról szeretnénk többet megtudni' monda Vantan

- Türelem' Türelem" Ne szakíts félbe, különben elátkozlak és egész életedben fejjel lefelé járhatsz' - fustolgott az öreg - Tehát Eleina hazatért és ez a kis incidens hamarosan feledésbe merült a királyi családban A dolgok nemsokára viszatértek a rendes kerékvágásba és Titangelt hamarosan benépesítették az emberek A királynak pedig lassan az utódjára kellett gondolnia, így elkezdte felkészíteni idősebb fiát, Beren-t a trónra Dagar eközben mágiát tanult és megpróbálta magában feldolgozni azt a tényt, hogy ifjabb fivérként sohasemválhat királlyá

- Várj' Ne is mondj többet' Az összes probléma okozója a fiatalabb fiú, Dagar lesz[1]

- Igen' Amint az öreg Osric király meghalt, Berené lett a korona, de öccse, - aki nem volt képes elfogadni sorsát - letaszította őt a trónról Az istenek haragra gerjedtek[1] A hadsereg azonban hű maradt Berenhe7, ezért Dagar, egy hosszú évek során előkészített varázslatot felhasználva eg> hatalmas katakomba-rendszert teremtett a fold alatt és odateleportálta csaknem a/ egész hadsereget, sorsukra hagyván őket, hog> ott pusztuljanak éhségtől es szomjúságtól Aztán - amiatt, hogy elpusztított mindent, mit ősei felépítettek a nép elfordult Dagar-tól Megpróbálta ugyan mágiával maga mellé állítani az embereket, de vannak dolgok, amik csak igaz hittel és lélekkel érhetők el

Na de mi tortént Berennel és Eleinaval[9]

- Tuielem[1] Most |on az a rész' Szóval, mint ahogy mondtam a népnek elege lett Dagar praktikáiból, ezért rengeteg aranyat gyűjtöttek össze és felbérelték a jól ismert Mágusok Szövetségét, hogy jöjjenek el Noyára elpusztítatni Dagart így is lett[1] Mikor a varázslók végeztek a trónbitorlóval, a vái kornyékét tízezer lépés sugarú korben felperzselték, hogy ko kovon nem maradt Élettelen homoktengert varázsoltak az egykoron burjánzó erdőségek helyére A vár pedig, mint ahog>an láthatjátok csaknem a földdel lett egyenlővé Azóta szól a legenda az elveszett légiókról, kik orokre bezárattak a félelmetes katakombákba Miközben beszélek, hallom a holt lelkek sikolyait alattunk'

- Mi tortént Berennel, miután Dagar megsemmisítette a hadsereget[7] Visszakapta a koronát, mint jogos orokos'

- Nos nem Amikor Dagar teleportálta a katonákat, egy hatalmas tűzgolyóval megpróbálta halálra perzselni Berent, de az gyorsabb volt Ősei szent kardját használva megvédte magát Azóta a nap óta keveset tudunk róla elmenekült Dagar elől és senki sem látta többé sem őt, sem a szent kardot, amit viselt Néhány öregember mesélt ugyan arról, hogy nagyapáik látták őt a sziget középső részén, de nem járt utána senki sem ennek a történetnek Én úgy hiszem, reges régen nyoma veszett Ahh[1] Várjatok csak' Valami nagyon fontos dolgot elfelejtettem megemlíteni nektek' Néhány nappal azután, hogy Béren eltűnt a fold színéről, egy fiatal hercegnő - a leendő királyné fiúgyermeket hozott a világra így a királyi vér nem halt ki' Mostani királyunk, a nagy Meheph, - Béren uk uk unokája - egy új várat építtetett egynapi járófoldre nyugatra a Throxyl folyó deltájánál A várat Mythil-nek nevezte el

- Mi tortént Eleina hercegnővel[9]

- Nos, mióta a harc a koronáért elkezdődött, soha senki nem hallott felőle, senki sem látta többé őt sem

- Mondd csak öreg, létezik lejárat azokba az átkozott katakombákba"

- Bah[1] Ne legyetek ostobák'" Sok kalandort láttam, kik idejöttek messzi földről a legenda hírét hallván Azt gondolták, hatalmas kincs rejtőzik a rég elfeledett sírokban eltemetve Megmutattam nekik az utat lefelé, de ostobák voltak

- Megpróbálták és nem találtak semmit'

- Megpróbálták és meghaltak' De ha nem csalnak megérzéseim, ti nem holmi kincseket kerestek' Lelkem mélyén érzem küldetésetek fontosságát Olyasmit érzek, amit sok sok éve nem tapasztaltam ugye igazam van'

Igen, úgy látszik, a Halál nagy bajban van Eg> ismeretlen hatalom elvette erejét és most a halandók sorsával játszadozik Ha midez tovább folytatódik, hamarosan a totális káosz uralkodik el a világban és az evilági lelkek elkárhoznak Ő maga a szólított engem erre helyre, emiatt gondolom azt, hogy a rejtély megoldása valahol itt lent, a katakombák mélyén van eltemetve

Igen, igen" Most most már értem küldetéseteket' Gyertek, megmutatom, hol találjatok a pokol kapuját

Követtek az öregembert, aki egy szűk hasadékhoz vezette őket. amit valaki ügyetlenül megpróbált elrejteni a felületes szemlélők elól

Betemettem a nyílást nehogy valaki olyan ostoba legyen és bemerészkedjen ide - intett fejével a hevenyészett álca felé a mágus Ez volna az

Mondd csak, mi vár ránk odalent' - kérdezte Vantan

- Jobb, ha nem tudjátok - szólt sötéten a varázsló Most induljatok' Ne feledjétek, itt várlak benneteket, bármi történjek is

Miután felfedezték a kulonos járatot, pár méter megtétele után egy jéghideg fuvallat dermesztette meg csontjaikat A sötétségbe egy halvány zöldes derengés hasított, mely egy közeli folyosókanyarulatból áradt Ahogy befordultak a sarkon nem hittek a szemüknek A szűk cellában négy félelmetes alak korvonalai sotétlettek Itt voltak mind a Halál, a Háború, a Dogvész és az Éhség, karvastagságú láncokkal a falakhoz láncolva Az egyikük megmozdult és kínos lassúsággal felemelte fejét, vagy legalábbis testének azt a részét mely annak látszott A felismerés elemi erővel rontott Vantanra ő az' Ugyanaz a szörnyű arc, amely megjelent előtte[1] Vantan a Halállal nézett farkasszemet' Kisvártatva a jelenes megszólalt hamgjat ftzonhan nem hallották Agyukban morajlottak szavai

- ITT VÁGYHAT[1]"

- FIGYELJ JÓL, HALANDÓ' SEMMIT NEM FOGOK KÉTSZER ELMONDANI'
- huk "
- NEMRÉG HÉT DÉMON ÉRKEZETT A FÖLDRE AHOGYAN TALÁN MAR TALÁN TE IS TAPASZTALTAD, HATALMUK VÉGTELEN MEGLEPTEK MINKET, ÍGY KÉPTÍLENEK VOLTUNK A VÉDEKEZÉSRE MOST MÁR TÚL KÉSŐ HACSAK HACSAK TE MLG NEM TESZEL VALAMIT"'
- Ki vagyok én, hogy szembeszálljak ezkkel démonokkal'
- TALÁN FÉLED HATALMUKAT'"
- Mit ér a kardom ekkora erővel szemben' Hiszen még téged is képesek fog\a tartani
- TUDNI FOGOD, MIT KELL TENNED'
- Na és hol vannak ezek a démonok'
- AZ SZÁMODRA LÉNYEGTELEN EGYÉBKÉNT IS, MIDANNYIAN MEGHALNÁTOK, MIELŐTT EGY PILLANTÁST IS VETHETNÉTEK BÁRMELYIKÜKRE' AZ ÉJ SÖTÉTJÉBŐL ÉRKEZTEK, HOGY ELPUSZTÍTSÁK EZT A VILÁGOT HA TI, HALANDÓK ISMERNETEK ÉS ÉRTENÉTEK AZ ŰR IGAZI TERMÉSZETÉT, RETTEGŐ RONCSOKKÁ VÁLNÁTOK ANNAK PUSZTA TUDATÁTÓL IS'
- Mondd, mit tehetünk akkor'
- VAN EGY HELY EZEN A VILÁGON, MELYET CSAK MI ISMERÜNK EZEN A HELYEN REJTŐZIK A LEGHATALMASSAB TUDÁS ÉS BÖLCSESSÉG, AMELLYEL VALAHA HALANDÓ BÍRT EGY VÁR A NAGY TENGER KÖZEPÉN, DUHONGO VIHAROK ÉS MEGMÁSZHATATLAN SZIKLAFALAK ÁLTAL VÉDETTEN BÁRMELY HAJÓTÓL, MELY VALAHA IS MEGSEJTENÉ LÉTEZÉSÉT MI ÚGY HÍVJUK A BÖLCSESSÉG SZIGETE
- Oda kell mennünk'
- IGEN' A VÁRKASTÉLYT NÉHÁNY NAGYON ÖREG VARÁZSLÓ LAKJA, MÁR ÉVEZREDEK ÓTA
- Évezre de hogyan'' Halhatatlanok'
- IGEN, ÖTVEN ÉVSZÁZADDAL EZELŐTT MÁGIÁVAL ÉPÍTETTÉK AZT A VARAT ÉS MEGSEMMISÍTETTÉK LÉTEZÉSÜK MINDEN NYOMÁT ÚGY DÖNTÖTTÜNK, NEM VESSZÜK EL ÉLETÜKET, MERT CSAKNEM HATÁRTALAN TUDÁSUK EGYSZER MÉG HASZNUNKRA LEHET'
- Szóval, ha jól értem, oda kell mennünk és elmondanunk a varázslóknak, hogy mi történt veletek'
- PONTOSAN' ŐK TUDNI FOGJÁK MAJD MIT KELL TENNIÜK
- De hogyan jutunk el a szigetre'
- MEG FOGJÁTOK TALÁLNI AZ UTAT VISZONT AZT UGYE NEM KELL MONDANOM, HOGY MILYEN ÓVATOSNAK KELL LENNETEK' A DÉMONOK EGYRE TÖBB GONOSZ KÖVETŐT TALÁLNAK ITT, A FOLDON, AKIK EREJE EGYBEN AZ ÖVÉK IS'
- Segítesz majd nekünk⁰
- NEM''' CSAK MAGATOICRA SZÁMÍTHATTOK MOST TŰNJETEK EL INNEN ÉS SIESS' VÁRJ"' FOGD EZT A TÉRKÉPET ÉS A KOPONYÁT EZEK SEGÍTSÉGEDRE LESZNEK UTADON INDULJ HÁT'

Egy papirusztekercs és egy kőkoponya materializálódott Vantan lábai előtt Rövid habozás után felvette a tárgyakat, majd elhagyták az átjárót

A viking harcosnak egy hajója is volt, amely igen jó állapotnak örvendett Látszott ra|ta értő kezek viselik gondtát A férfi drága öltözetéből és fegyvereiből sejtették, hogy elég pénzt összegyűjtött már élete hátrelévő részere
- Udv néked, északi harcos, büszke hajótulajdonos' A zúgó szél legyen le,jjobb barátod' - köszöntötte Vantan hosszasan a tengerészt Jol tudta, hogy a másik kedvére való, ha koiuliajon^ák
- Udv nektek is, vándorok' Mi dolgotok errefelé'
- Egy hajót szeretnénk kibérelni, ami elég erős és g>ors ahhoz, hogy elvigyen minket erre a szigetre - Szólt Bedtzar, miközben zsákjából kivette a Haláltól kapott térképet és a vil ing felé nyújtotta
- Természetesen lehet szó a dologról, ha van 500 aranyatok, hogy megfizessétek az Avanger szolgálatait

és ismeritek a sziget nevét ahová el szeretnétek jutni En ismerem a tengerek összes szigetének valamenyi kikötőjét' Úgyhogy nem lehet itt semmi probléma hadarta teli torokból a férfi, miközben a térképért nyúlt

- Nos. a pénz nem lesz gond, sokkal inkább az úticél helye - szólt sokat sejtető hangon Vantan, miközben a nagybajúszú viking összevont szemöldökkel a térkép tanulmányozásban kezdett - A helyet, ahová igyekszünk úgy hívják a Bölcsesség szigete Vantan a térkép eg> távoli pontjára bokott kb itt van A viking arcáról eltűnt az önelégült vigyor, majd lassan eltolta magától a térképet és a tenger feré fordult. Kisvártatva újra rajuk nézett, ám tekintetében valami kulonos félelmet véltek felfedezni

- Őrültek vagytok' - kiáltotta Semmmi sincs arrafelé, a Kétségek tengerének azon a részén Csak cápák és véget nem érő hurrikánok' Én aztán el nem megyek arra a helyre még akkor sem, ha ezer aranyat kínáltok'

- Ám legyen' KÉTEZER aranyat fizetünk, ha elviszel minket arra a szigetre'

- Kétezer aranyat mondtál - suttogta elsápadva Ennyi pénzért áthajóznék a pokol kapuján is, de Nem, nem és nem' Ti ezt nem értitek' A szigeteteket hajóval elérni egyszerűen LEHETETLEN'" Nem lehet annyi élelmet és vizet elvinni, ami elég lenne az útra

- Na most jól figyelj kapitány' - duhodott fel Vantan - Nekünk el KELL jutnunk arra a szigetre, mindegy hogyan[1] El fogsz vinni minket oda, még ha a se***dhez is kell szegeznem a kardom az út végéig'

- Hé, lassan a testtel' Azzal nem segítesz magatokon, ha mindannyian a biztos halálba rohantok Mondtam már, ha el is jutnánk oda valahogy, a dühöngő viharok, amik ott tombolnak egy szemvillanás alatt apró szilánkokra zúznák a hajónkat El sem tudjátok képzelni azoknak a szeleknek az erejét

- Arrghhh' A fenébe' Egyébként is, túl messze van Minden elveszett

- Ennyire fontos ez nektek[7]

- Eh, nem számít Ha nem juthatunk oda hajóval, vége mindennek - roskadt magába Vantan

Egy percig mindannyian szótlanul hallgatták a hullámok robajlását, a metsző szél zúgását Végül a viking törte meg a csendet

- Eszembe jutott valami, ami talán segíthet rajtatok, vándorok

- Micsoda" Mondd el'

- Nos, felidéztem a torténeteket, miket nagyapám mesélt őseinkről, akik szintén hajósok voltak ezeken a vizeken a régmúlt időkben Árukat szállítottak az ímert szigetek mindegyikére, de Noyara soha sem' Az óriások, kik valaha itt éltek, anyagedényeikkei ezen a szigeten is kereskedtek Ám érkezésük mindig is kiszámíthatatlanul és titokzatos volt. mert egyszerűen megjelentek a piacon hajnalban, majd kora este távoztak Soha senki sem fedezte fedte, fel hogyan utazhattak, hiszen egyetlen hajójuk sem volt[1]

- Talán úsztak[1]"

- Hahaha' Nem' Egyszer felütöttem egy öreg könyvet, amelyben arról írtak, hogy az óriások sárkán}okát használtak a nagy távolságok megtételére A könyv szerint egyedül a sárkányok elég erősek, hogy az óriások hátasai lehessenek

Mi' Hajói érteni, azt akarod mondani, hog} *egy* sárkányon utazzunk[777]

Nos, nem én mondtam ki - mosolygott a viking

Meked teljesen elment az eszed' Sárkányok nem léteznek' Ha esetleg mégis, biztos vagyok benne, hog> mi egyet sem fogunk találni Vag> talán rejtegetsz egyet a fedélzet alatt, he[7] - taszította meg tréfásan a vikinget Bamboola

- Nos. ha tényleg annyira elszántátok magatokat, hogy elmentek arra a helyre, akkor jobban teszitek, ha hisztek nekem Nincs ezen a világon olyan hajó, amely képes lenne elérni azokat a partokat, épp ezért siessetek és mielőbb találjatok magatoknak egy sárkányt'

- Hmmm Majd meglátjuk

Sok szerencsét vándorok[1] Aztán, ha kincset is találtok azon az elátkozott szigeten, ne feledkezzetek meg rólam'

- Úgy lesz' Ég veled hát, barátom

Most aztán jól benne vagyunk a pácban' fuhilogott Bamboola - Honnan az ördögből szerzünk egy sárkányt[7]

I l

Nekem lenne egy javaslatom hog> hol kezdjük a keresést szólt elgondolkodva Gedryn - Az egyik hegyi faluban él egy öreg mágus régi jóbarátom akiről már beszéltem Tibzeh-nek hívják, es ő az, aki a varázstekercseimet is készítette Nem ismerek nála bölcsebb embert Ifjúkorában bejárta az egész világot, kalandok után kutatva és rengeteg harcosnak segített hatalmas tudásával Ma már visszavonultan él, egy nyugodt és elhagyatott helyen Ha gondoljátok, elvezethetlek hozzá benneteket

Arnoy bejáratánál egy álhg felvegyverzett lovag állította meg őket Eléggé veszélyesnek látszott és semmi kétségük nem volt afelől, hogy képes lett volna bárkit megállítani, aki engedélye nélkül próbálja átlépni a falu határait
- Üdvözöllek lovag[1] Nem mindennapi a páncélzatod[1] - köszöntötte a több mint két méteres óriást Vantan
- Udv nektek is, kalandorok' Köszönöm a dicséretet Valóban ezek a fegyverek a legjobbak, amit csak pénzért kapni lehet - lengette meg embernyi pallosát mosolyova a lovag - A nevem Stilgar Mi dolgotok errefelé'
- A faluba igyekszünk Egy régi kedves ismerősömet szeretnénk meglátogai ni, furakodott előre Gedryn és már meg is indult a falu irányába
- Várjatok' - emelte fel a hangját Stilgar Nem léphettek Arnoyba amíg nem mondjátok el látogatásotok okát[1]
- Szent küldetésünk van, amit véghez kell vinnünk - szólt Vantan - Sajnos nem mondhatok ;1 mindent anélkül, hogy veszélybe ne sodornám magunkat, vagy akár téged Legyen elég annyi, hogy azokkal a rejtélyes gyilkosságokkal kapcsolatos az ugy, amik az elmúlt hetekben történtek A gyilkosokat kell megtalálnunk és elpusztítanunk Te nagyon képzett harcosnak látszol Nekünk pedig jól jönne egy ilyen nagy tudású harcos segítsége Nem volna kedved csatlakozni hozzánk[7]
- Hmm Értem, miről beszélsz - gondolkodott el a lovag Sajnos nem mehetek veletek, bárhogy is szeretnék Éppen ezek miatt a merényletek miatt kell itt maradnom Van egy megállapodá[5]om a falu lakóival, hogy amíg a veszély el nem múlik, én védem meg ezt a hel>et Nem szeghetem meg adott szavamat Egy férfi a szavának hitele nélkül olyan, mint egj harcos fegyver nélkül Rendben, most már látom, hogy megbízhatok bennetek, nyugodtan áthaladhattok
- Köszönjük, Stilgar' Isten veled' - búcsúzott Vantan - Sajnáljuk, hogy ilyen nagyszerű barátot kell itthagynunk' Stilgar szó nélkül feléjük intett, ők pedig elindultak a felu irányába Pár perc múlva hallották, hogy Stilgar kiált a hátuk mogott
- Várjatok, barátaim' Eszembe jutott valami[1] - rohant utánuk - Az átkozott fogadalom idekot engem, de van valami, amit el kell mondanom, mert talán segítségetekre lehet Nos - lihegett a lovag - néhány hónappal ezelőtt Tibériában jártam A hajóúton, mikor visszafelé tartottam kulonos dolog tortént A hajóskapitány valami hibát véthetett a navigálásban, talán annak a viharnak a hatására amibe kerültünk, de ez nem fontos A lényeg, hogy emiatt a hiba miatt Noya északi partjánál találtuk magunkat, amelyről úgy hírlik, élettelen és elhagyatott hel> Bárhogy is, egj kulonos templomot fedeztem fel a parton nem messze a hullámveréstől, azon a hel>en amit úfj hívnak Csontváz Part Az egész sztori szerencsés megérkezésünkkel ért véget Titangel kikötőjébe A hajó többi utasa nem vette észre a templomot, engem azonban nem hagyott nyugodni a dolog, ig> pár hét múlva gyalogosan visszatértem a Csontváz partra és valami hihetetlen dolgot fedztem fel
- Az ég szerelmére, mit[7] - kérdezte Vantan
- Egy nagyon furcsa élőlénnyel találkoztam ott Nem ember volt vagy én nem is tudom' A teremtmény elkezdett az agyamban beszélni, mire rettentő halálfélelem fogott el Őrültként kirohantam a templomból, de én mondom nektek soha nem fogom elfelejteni az a napot' Úg> éreztem, el kell ezt modanom nektek, barátaim Ha ugy gondoljátok, megnézhetitek magától is, talán segítségetekre lesz valahogyan
Koszonjuk Stilgar kiderítjük mi folyik ott - modta Vantan Most ég veled, mennünk kell'
- Vigyázzatok magatokra, barátaim'

Tizbeh egy hatalmas fatörzsbe vájt házban élt Valami megmagyarázhatatlan nyugalom és béke fogadta őket, ahogy beléptek Az öreg varázsló éppen úgy nézett ki ahogv elképzelték hosszú szakáll, szúrós, végtelen bölcsességtől csillogó tekintet Szinte látták benne a dicső kalandokat, amiket a férfi

átélt. Hallották a kardpengék csengését, a varázsbotok sistergését, amint a sérülteket gyógyítja és a holtakat feltámasztja.- Isten hozott benneteket szerény otthonomban, idegenek - köszöntötte őket a mágus. - Üdv neked gyógyító. - szólt megilletődötten Vantan. Nagyon szép házad van..

- Igen az. - mosolygott a varázsló. - Kérlek hívjatok Tizbeh-nek.

- Tizbeh, segítened kell nekünk - lépett előre Gedryn. - Tárásaimmal fontos küldetést kell teljesítenünk!

- A lány elfeledkezett arról, hogy kissé megváltozott külseje.

- Hmm. Olyan ismerős ez a hang... Egy kedves vevőmére emlékeztet. Csak nem...

- De igen. én vagyok az! - mosolygott Gedryn. - Jöjj, elmesélek mindent. Azzal a tűz mellé telepdtek és elmondták, mi történt velük találkozásuktól kezdve. Tizbeh figyelmesen hallgatta őket, de mikor befejezték, így szólt:

- Hihetetlen! Történetetek nagyon érdekes, de nagyon nehéz elhinni. Tudjátok valamivel bizonyítani? Hedtzar a zsákjába nyúlt és megmutatta a Haláltól kapott tárgyakat. Néhány pillanat múlva Tizbeh megszólalt.

- Mégis igaz. Rendben, jól figyeljetek rám, segítek nektek. Magasan a hegyek között, egy szent helyen él egy férfi, aki a jóbarátom. A neve Baba és ott él, mióta csak eszemet tudom. Ő segít nekem a gyógyfőzetek és a varázstekercsek készítésében. Ő biztosan segíteni tud nektek. Most menjetek, de készüljetek fel jól, Baba a Fekete hegységben lakik és nehéz megközelíteni otthonát. Fárasztó utatok lesz!

Amíg a hegyek között vándoroltak, Vantannak egyfolytában Tibzeh szavai körül jártak a gondolatai. Megpróbálta maga elé képzelni, hogyan is nézhet ki egy ilyen remete. Biztosan nagyon idős lehet már, vállig érő fehér hajjal és az évek súlyától meggörnyedt derékkal. Ám, amikor szemközt találták magukat vele, kiderült, hogy Baba egyáltalán nem felel meg elvárásainak. Egy középkorú férfit láttak maguk előtt, akiből csak úgy sugárzott valami megfoghatatlan életenergia.

Eszébe jutottak az öreg gyógyító szavai: „...Baba itt élt már, mielőtt én megszülettem...". Különös... A férfi szemeiből valahogyan azt olvasták ki: már várta őket. Egyikük sem tudta megmagyarázni, miért, de mindannyian érezték.

- Jó napot Uram! Ugye Ön Baba...

- Üdv nektek, harcosok... Igen, a nevem Baba és... már vártalak benneteket.

- Nem tudom hogyan, de ezt valahogy már kitaláltuk.

- Barátaim! Szeretnék beszélni veletek, mert érzem, hogy ti tudjátok azokra a kérdésekre a választ, melyek néhány hónapja nem hagynak nyugodni engem.

- Úgy hiszem igazad lehet!

- Készítettem egy kis harapnivalót, gyertek, üljünk le és beszéljünk. - Mindannyian letelepedtek a tűz köré és megtapasztalták, hogy vendéglátójuk nemcsak nagyszerű házigazda, de igen kitűnő szakács is. Vantan elmesélt mindent a szigetre való érkezésüktől kezdve: az Elveszett Légiók katakombáiban történt kaladjaikat és találkozásukat a Halállal. Baba figyelmesen hallgatta őket és úgy látszott, nem vonja kétségbe szavaikat.

- Igen, barátaim, most már értem, hogy ti vagytok az egyedülíek. akik segíthetnek Halálnak és pontot tehettek ennek az ügynek a végére, de nagyon óvatosnak kell lennetek... Érzem, hogy a démonok tudnak rólatok és mindent el fognak követni, hogy megállítsanak benneteket.

- Micsoda??!! A démonok TUDNAK rólunk??! Ez nem lehet igaz, minden elveszett!

- Nem, nem, nem. Félreértettetek engem. Úgy hiszem, nem közvetlenül a démonok felelősek a mostanában történt öldöklésekért.

- Nem? Hiszen elmondtuk és te magad is megerősítetted...

- Ti magatok mondtátok, hogy rengeteg gonosz követőre találtak itt a Földön és igen, ők az igazi gyilkosok. Ezek a gonosz szolgák végzik el a piszkos munkát a démonok számára és ez az oka annak, hogy senki sem tudja elkapni őket! Bizonyára már eddig is sok ilyen gonosz teremtménnyel találkoztatok, akik már a démonok hatalmában voltak.

- Baba, nekünk mindenképpen el kell jutnunk a Bölcsesség szigetére! Jártunk a kikötőben és egy hajós az mondta nekünk, hogy hajóval eljutni oda lehetetlen... Azt mondta... egy sárkányon kell utaznunk! Mondd, mit t.'gyünk most?

- Hmmm... Az a tengerész igazat beszélt. Menjetek el ntangel városába és keressétek meg a kormányzót ügyetekkel. Mondjátok azt, én küldtelek benneteket és kérdezzétek a sárkányról! Valami

nagjon érdekes dolgot fog nektek elmondani'

A kormányzó a király első embere, akinek a végrehajtói hatalom van a kezében Az ősi Osric király törvényei szerint uralkodik Középkorú, magabiztos férfi aki érthető okból igencsak gondterhelt az utóbbi időkben
- Üdvözöllek, nagyuram' Lenne egy kis probélmánk és bátorkodunk segítségedet kérni'
- Miért zavartok engem problémáitokkal állandóan ti, kis emberek'" Éppen most, mikor ;pp elég bajom van, más FONTOSABB ügyekkel'
- Mi az oka, hogy ilyen gondterhelt, nagyuram'
- Mi az oka'" He' Hát megmondom nektek, mi az ok'" Városszerte ohk az embereimet olyan brutális módon, hogy azt kell mondanom ez már nem lehet ember műve Aztán a gyilkosok egyszerűen eltűnnek minden nyom nélkül' Úgy néz ki, nincs semmi kulonos oka a gyilkosságoknak, az áldozatok véletlenszerűen követik egymást nők, gyerekek, öregek, harcosok és mindenki Meg kell emelnem a hadsereg létszámát hmm igen, ez az egyedüli esély arra, hogy elkapjuk ezeket a gyilkosokat Most pedig tűnjetek a szemem elől' Fontos és sürgős dolgok vannak, melyekre még ügyelnem kell'
- Khm Nagyuram lenne itt még egy dolog Ismered azt az embert, akit úgy hívnak Baba'
- Igen Miért'
- Nos, ő maga küldött hozzád ezekkel a szavakkal Te tudsz valamit egy sárkányról'
- Baba küldött benneteket, he' Akkor most valami fontosat fogok elmondani nektek Mepeh Királynak van egy sárkánya"'
- A királynak'
- Igen' Senki sem tudhatja meg ezt a dolgot' A sárkány Mythil várában van és iszonyú költséges az eltartása, viszont helyettesíthetetlen a csatában
- Hmm, nagyon érdekes
- Igen, de ennek titokban kell maradnia Tudom ha nem lenne fontos a dolog, Baba nem küldött volna benneteket hozzám
- Köszönjük segítségedet, nagyuram' Most azonnal mennünk kell'
- Helyes' Menjetek csak' Aztán ne feledjétek szavatokat'

A férfi, aki előttük állt, a főbejáratot őrizte Fegyverei meglehetősen jók voltak és nagyon magabiztosnak látszott Mindemellett nem tűnt valami brilliáns elmének, de érezték, hogy veszélyes lehet Az idióták gyakran a legveszedelmesebb ellenfelek
- Udv neked, őr' Mi a neved'
- A nevem Pentiumus' Gyorsan mondjátok, mit akartok, mert nekünk a király testőreinek nincs sok időnk il>en aljanéppel társalogni, mint amilyenek ti vagytok'
- Mepeh királlyal szeretnénk találkozni
- Hahahaha' Aztán miből gondoljátok, hogy beengedtek hozzá benneteket'
- Megmondom én neked' Jogom van beszélni a királlyal es kész'
- Valóban'' Nekem meg jogom van a kutyák elé vetni titeket, ha nem tűntol el innen el, mielőtt hármat számolok'
- Figyelj, katona' A királ} kölcsön fogja adni nekünk a sárkányát, ezért kell beszélnünk vele
- Haahaha' Takarodjatok' A sárkány keresztben lenyelne benneteket, mielőtt magatokhoz térnétek az ámulattól
- Igen''' Akkor te meg EZT n>eld le
Mielőtt az őr bármit is megsejthetett volna, Vantan pengéje ezüstös, villanásként szelte át a levegőt és hasította fel amaz gyomrát Pentiumus a falnak vágódott a csapás eiéjétől, miközben Bedt/ar azért imádkozott, nehogy valaki meghalja halálhorgést

Ahogy a trónterembe léptek, egyenest a nag> uralkodó Meheph király élűit laldiuk magukat Ig^nvsak paprikás hangulatban volt Jobban mondva rettentően dühösnek látszott Ezen egyébkent eg> általán nem lepődtek meg, számítottak a dologra, hiszen hogyan is reagálna egy király másképpen, ha holmi idegenek csak úgy betörnek kastélyába, lemészároljak őreit és vaiázsloit, elkerülik furfangos csapdalt'
- Arrrrggh' Megálljatok' Tolvajok' A sarkatoknál fogva foglak felkottetni eenneteket ha nem találtok

valami elfogadható nagy alázatot tetteitekre[1]

- Felség Bocsánatodat ker|uk cselekedeteinkéit, de nskunk eg) rendkívül fontos küldetést kell teljesítenünk Vantan elmesélt mindent eddigi kalandjaikról az Elveszett Légiók várának katakombáiban Amíg beszélt, észrevették, hogy az öreg királj. kicsit megnyugodott

- Nem hiszek neked[1] Ez az egész dolog a Négy Lovasról és az elveszett légiókról igaz lehet, de Dagar-ral kapcsolatban nem mondasz igazat' Bárhogyis, ez nem fontos számomra, nem érdekel mi tortént vele, sokkal inkább az, mit akartok TŐLEM[1]"

- Mint ahogyan azt mar elmondtuk maga a Halál kívánja tőlunk, hogy menjünk el a Bölcsesség szigetére Megpróbáltunk egy hajót találni magunknak, amely elvisz minket oda, de nem sikerült

- Hahaha[1] Tehát erről vam szó' Azt akarjátok tőlem, hogy adjak nektek egy alkamas és erős hajót, hogy elvigyen benneteket arra a gonosz helyre, he[7]

- Nem Vagyis igen

- Harcosok' Mit akartok[7] Adhatok nektek eg> jó hajót legénységgel, de semmi többet[1]

Rengeteg hajóssal beszeltünk, de mindegyikük megtagadta, hogy elvigyen minket aira a helyre, még ha kétezer aramat is ajánlottunk nekik' Azt mondták képtelenség azt a szigetet hajóval elérni, így hát utánajártunk, hogyan tettek meg ilyen hatalmas távolságokat a letűnt nagy civilizációk

- Hogyan"

- Sárkányháton utaztak

- Micsoda"

- Igen jól hallottad Fenség, ismersz netán egy Baba nevű férfit"

- Természetesen Hiszen mindenki ismeri őt Ám kevesen tudják, hol is él pontosan Miért kérded[9]

- Nos, mi találkoztunk vele, s tekintettel küldetésünk fontosságára, megígérte, hogy segít nekünk A te emberedhez küldött, a Titangel 1 kormányzóhoz Ő maga irányított egyenest hozzád

- Uhhh A fenébe' Tudtam hogy egyszer kitudódik Most már tudom, miért vagytok itt Megtudtátok, hogy van egy sárkányom es az akarjátok, hog> adjam kölcsön nektek

- így igaz[1] Sajnos úgy néz ki az sárkány az egyedüli esélyünk

- Talán igazatok van, ám van itt egy kis gond én ugyan nem fogom kölcsönadni nektek

De fenség' Nekünk el KELL jutnunk oda' Az egész világ jövője függ ettől Talán, ha valamit adhatnánk cserébe

- Hmmmm Most, hogy említed van itt valami Ha olyan ügyes tolvajok vagytok mint amilyennek eddig mutattátok magatokat, biztosan nem fog gondot okozni megszerezni egy bizonyos dolgot nekem

- Bármit, amit csak kérsz[1]

Nos Azt szeretném hogy találjatok meg nekem eg> kardot Egy Szent Kardot, mely egykoron őseimé volt Nagyon régen elveszett

- Fennség, bizonyára arról a kardról beszélsz, mellyel uk- uknagyapád, Béren védte meg magát gonosz fivérétől, Dagar-tól

Ordog és pokol[1] Honnan tudtok minderről" Ezek szerint nem hazudtatok, mikoi Dagar lelkének elpusztításáról beszéltetek Most már hiszek nektek[1] Mindezek ellenére nem adom neketek kölcsön azt a fenevadat, míg nem hozzatok elém a szent Paraiax-ot'

Paralax Mégis hol kezdjük keresni'

- Próbálkozzatok a sziget központi részén' Néhány öregember mesélt nekem arról, hogy őseik láttak Berent arra bujdosni Kezdjétek a keresést a Belcoon tónál

- Köszönjük fenséges uram[1] Megtaláljuk a Paralax-ot és elhozzuk neked Aztán Te kölcsönadod nekünk a sárkányt'

- Hahaha' Ne legyetek annyira biztosak magatokban' Rengeteg nagyszerű harcos próbálta már megszerezni a Paralax-ot, mindhiába[1] De induljatok és sok szerencsét'

A folyó torkolatánál egy fura kinézetű tutajossal találkoztak Utasokat és árukat szállított Noya folyóin A tutaja egészen stabilnak látszott, és Vantan biztos volt benne, hog\ bárhová el tudja őket vinni vízi úton

- He tutajos[1] Ez aztán a tutaj' Mondd csak mi a neved[9] - szólította meg Bamboola

Látom, jó szemed van az efféle dolgokhoz, idegen' A nevem Glantana és igen ez a legjobb tutaj az

egész szigeten Ez aztán el tud vinni oda, ahová csak akarod' Mondjátok, hog>an szolgaihatunk kedvetekre[1]'
- El tudnál vinni bennünket a Belcoon tóhoz[7] - szegezte neki a kérést Vantan
Nos, az egy nagyon veszélyes út lesz ám' Egyedül én vagyok az egész szigeten elég őiult ahhoz, hogy ezt a fuvart elvállaljam, úgyhogy jó helyre jöttetek Igazan nem akarlak „levenni" benní tekét, de ezért az útért emelt árat szoktam felszámolni 99 aranyatok fogja bánni a dolgot Ám én mondom nektek jobb, ha most azonnal visszafordultok, elátkozott kornyék az'
- Ezt hogy érted[7]
- Hát csak úgy, hogy a Belcoon tótól eddig még senkit sem hoztam vissza
- Akkor éppen itt az ideje, hogy megtörje valaki a sort' - mondta Vantari, miközben határozottan a tutajra lépett A többiek szó nélkül követték
- Jól van hát, akkor induljunk' Meglátjátok, ezt az utat nem fogjátok egyhamar elfeledni[1]
- Ha engem kérdezel, én inkább el szeretném felejteni ezt az egészet amilyen hamar csak lehet[1]

Ahogy egyre mélyebben hatoltak be a lápvilágba, a kornyék úgy vált egyre barátságtalanabbá Mindenhol csak a rothadó növényzet bűzét lehetett érezni Élőlénynek nyomát sem látták, c ak baljós csobbanasokat és cuppogást hallottak a sűrű nád kozul Glantana láthatóan nem zavartatta magát és rendületlenül hajtotta tutajt előre Valószínűleg nem először járt erre, mert egy pillanatig sem tétovázott az elágazóknál Később a kod is olyan sűrű lett, hogy egymást sem láttál a tutaj másik végében El sem tudták képzeli, vajon a tutajos mi alapján tájékozódik Aztán egyszer csak mintha elvágták volna
- vége lett a ködnek és nemsokára a tutaj szilárd partnak ütközött
- Megérkeztünk, barátaim' - szólt Glantana Itt foglak várni benneteket hái om napon és három éjjelen át Ha addig nem tértek vissza, sajnos itt kell hagyjalak benneteket Csak ennyi időre van elegendő vizem és élelmem, úgyhogy igyekezzetek vissza'
A tónál egy nagyon kulonos teremtménnyel találkoztak, aki a tóban és koi nyékén élt már évszázadok óta Emberszerű lény volt, de teljesen alkalmazkodott a vízi élethez Nem látszott túlontúl 'boldognak érkezésük láttán, valószínűleg éppen egy halat szalasztott el lépteik zaja, ami pedig a2 egyedüli kedvenc étele volt
- Udv neked, idegen Beszéled a nyelvünket'
- Mit blub akartok[9] A többi glub ember, aki itt járt blub soha nem tért vissza Mit glub kerestek hát itt?
- A többi ember" Miféle emerek[9] Kiről beszélsz és hol vannak most[9]
- Csak blub a király katonái Aqurawtoo megmutatta nekik glub az utat ahhoz a lyukhoz blub a tóparton Most meg glub alkalmanként kulonos, távoli sikolyok blub zavarják meg Aqurawtoo csendes napjait
- Mondd csak Aqu uh - Uh, micsoda név[1] Megmutatnád azt a lyukat nekünk is[9]
- Aqurawtoo megmutatja, glub de miért akarjatok blub latm[9]
- Mert talán az az út vezet a Pára harapta félbe a mondatot Bamboola mikor Vantan erősen oldalba bökte
- Szóval, egy öreg tengerész azt mondta nekünk a Titangel-i öbölben, hogy ott foghatjuk a legszebb és legnagyobb pontyokat az egész szigeten
- Valóban[9] Hogyhogy Aqurawtoo nem jött még rá erre[9] Aqurawtoo most elmegy és megnézi azt a helyet
- Mondd csak, te ugye tudsz a víz alatt lélegezni[9]
- Miért[9] blub Mindenki tud, nem[9]
- Uhh Hagyjuk Van kedved velünk együtt felderíteni azt a lejárót[9]
- Nem, nem' Aqurawtoo glub szeret élni[1]
Tessék[9] Talán van odalent valami amitől félnünk kellene? Aqurawtoo nem válszolt, csak ügyetlenül totyogott előttük Pár percnyi menetelés után hatalmas fához érkeztek, melynek gyökerei kozott egy nem túl bizalomgerjesztő, szűk odú tátongott Aqurawtoo zöld, pikkelyes kezével szótlanul a lyukra mutatott
- Ezt lenne az[9]' Ez rókalyuk[9] Ugye nem gondoltátok komolyan, hogy bemegyünk ide[9]
- Ezt vigyétek glub magatokkal, hasznotokra lesz[1] Azzal a hal ember egy díszes, háromágú

szigonyt húzott elo valahonnan a háta mogul és Vantan kezébe nyomta
- Köszönjük, de áruld el mire jó ez'
A vízilény csak mosol>gott és kopoltyúit rezegtette
- Ne feledjétek a pontyokat' - Szavait már valahonnan a sűrű nád kozul kiáltotta Egy halk buggjanás után már nem hallották tovább lépteinek zaját sem
- Na, ez aztán jól itt hagyott bennünket' Most aztán jól benne vagyunk a pácban' Egyáltalán, hogy találunk vissza a folyóhoz?
- Ezen majd ráérünk akkor gondolkodni, ha megtaláltuk a Paralax-ot' Most gyerünk, nézzük meg, igazat mondott-e ez a félhal

Egy hatalmas, természetes erővel megáldott férfit láttak maguk előtt Valószínű, hogy már gyermekkorától űzi mesterségét Minden bizonnyal egyike lehet azoknak a híres Arnoy-i kovácsmestereknek
- Isten hozott benneteket műhelyemben, idegenek'
- Üdvözlet, mester uram' A híres arnoy-i mesterek egyikéhez van szerencsénk, nemde?
- Ah, én magam nem tartom magam méltónak erre a címre, de apám és nagyapám valóban igaz mesterei voltak az acélkészítésnek'
- Mester uram' Meg tudnál javítani nekünk egy kardot?
- Hát persze' Mi a probléma?
- A penge kéttétört
- Azt hiszem, jobban jártok, ha vesztek egy új kardot' Ahhoz, hogy megjavítsak egy torótt pengét, meg kell olvasztanom őket, majd fáradságos munkával osszekalapálnom Ez az eljárás hosszabb ideig is eltarthat, mint egy új kard elkészítése
- Nos, ha egy ilyen kardot tudnál készíteni mint ez. talán nem is kovács lennél, hanem király Azzal Vantan elővette a torott Pralalax-ot és átnyújtotta a kovácsnak
- Amaz óvatosan, szakértő szemmel vizsgálni kezdte a pengét, majd így szólt
- Ejha' Ezer ordog és pokol' Most már értem miért szóltál úgy az előbb' Nem láttam ilyen pengét ezidáig'
- Szólj hát, mester' Meg tudod javítani?
- Hmm, azt hiszem, igen - motyogta a kovács, miközben le sem vette szemét a kardról - Rettentően óvatosnak kell lennem, mikor megolvasztom a pengéket Ha ezek a finom rúnák megsérülnek Igen, pokoli munka lesz'
- Rendben, rendben' Mennyit kérsz?
- Hmm 500 arany lesz az ára
- Mi? Hiszen ennyi pénzért akár egy új kardot is vehetek'
- Hahaha' Jó vicc Talán vehetsz, ha hozzáraksz még egy nullát az összeghez'
- Azt akarod mondani, hogy ez a kard megér 5000 aranyat?"
- Igen Minél tovább nézem, annál inkább úgy gondolom, hogy megér ez 10000 aranyat is'
- Te jó ég
Rendben' Elég a beszédből' Megcsinálom nektek a munkát 350 aranyért, de most dontsétek el kell-e, mert az utolsó szavam'
- Oké. javítsd meg a pengét, aztán fizetünk Áll az alku?
- Legyen' - A kovács bevitte a pengét a műhelybe és berakta azokat az izzó parázsba Vantanék eközben késdobálással múlatták az időt Fél óra elteltével a kovács kivette az egyik pengét, hogy megnézze, majd kissé meglepetten így szólt
- Hmm még nem olvadt meg? Ez aztán a finom acél Rakok még egy kis szenet a tűzre Azzal visszarakta a fél kardot a parázsba és elkezdett fújtatm Újabb félóra elteltével megint csak kivette a kardot
- Ez lehetetlen' Nem értem' A legforróbb tüzet készítettem, mióta az eszemet tudom' Ez az átkozott penge pedig még csak át sem tuzesedett' Egy óráig volt bent Nem értem Acél ez, vagy mi?
- Nos, ha nem acél, akkor mi lehet?
- Nem tudom' A penge minden bizonnyá] mágikus fémből készült Nem láttam ilyet, mióta élek'
- Nem próbálod meg még *egy* órán át megolvasztani?

- Hát jó! Megpróbálhatom, de nem hinném, hogy sikerülni fog. Azzal a kovács visszahelyezte a pengét a tűzbe még egy órára. Az idő alatt a tűzhely olyan fényesen lángolt, hogy még a fáklyákra sem volt szükség. Miután újra kihúzta a kardot, a mester így szólt:
- A fenébe! Ez lehetetlen! Semmi! Egyáltalán semmi!
- Eh, ennek semmi értelme! Kérlek hűtsd le a fémet és add vissza nekünk a kardot!
- Igen! Itt van. Vigyétek innen ezt a boszorkánypengét mielőbb!
- Mennyivel tartozunk, mester uram?
- Semmivel! Legalább ez alkalommal én is tanultam valami újat. Isten veletek... harcosok!
...
Nem volt mit tenniük, elvitték a kardot Babához. Azt remélték, a remete talál valami megoldást problémájukra. A hegyekben mindent változatlanul találtak, mintha megállt volna ott az idő.
- Örülök, hogy újra látlak benneteket, barátaim! - örvendett Baba. - Segíthetek valamiben?
- Nos, itt hozzuk a szent Paralaxot Mepeh királynak, aki megígérte, hogy cserébe kölcsönadja a sárkányát. A gond csak az, hogy a penge eltörött. Meg tudnád javítani?
- Add csak ide, hadd nézzem! Baba elvette a törött kardot, majd rövid vizsgálódás után feldobta darabjait a levegőbe. Behunyta a szemét és ujjait a lebegő pengékre szegezte. Azok izzani kezdtek. - Glimass partilss-hex somohon, corilla-xaaaaa! - kiáltotta el magát. Ekkor hatalmas villanást láttak, amitől teljesen elvakultak. Mire visszanyerték látásukat a kard a földön hevert előttük... egy darabban!
- Baba! Megcsináltad!! - kiáltották. A remete csak szerényen mosolygott bajsza alatt.
- Persze. Profi vagyok, nem tudtátok?
Miután kiörvendezték magukat, elbúcsúztak Babától és elindultak Mepeh királyhoz. Már a kastély közelében jártak, mikor Vantan elővette a Paralaxot és próbaképpen egy közeli fa felé suhintott. A penge kékesen felizzott majd tűzgolyókat és villáinkat kezdett ontani magából. A fából csak egy maroknyi hamu maradt. Mindannyian döbbenten hallgattak, egy perc múlva Vantan csak annyit tudott kinyögni rekedten:
- Nem adhatjuk oda ezt Mepeh királynak... Úgy érzem, nekünk nagyobb szükségünk lesz rá - nézett a többiekre. - Mit gondoltok?
- A király úgyis csak vitrinbe tenné és a kincstárában porosodna ki tudja, meddig - helyeselt Bamboola.
- Azt mondom, vigyük vissza az arnoyi mesternek, hátha másolatot azért tud készíteni róla - kacsintott Gedryn.
- Azt akarod, mondani, hogy egy hamisítványt vigyünk a király elé?
- Pontosan...
- Mester uram! Le tudnál másolni nekünk egy kardot?
- Hmm. Hahahaha! Hát persze! De miért kell a másolat'
- Nos., izé., ajándékba szántunk egy kardot, de meg szeretnénk tartani az emlékét mert nekünk is annyira megtetszett.
- Hahaha! Igen, igen! - vigyorgott a kovács - Ennek a másolatnak nagyon jónak kell lennie, he? Olyan jónak, hogy az EREDETI tulajdonos ne vegye észre a különbséget, nemde?
- Huh, ó... igen.
- Rendben! Adjátok csak ide!
Vantan átnyújtotta a kardot, mire a kovács figyelmesen vizsgálni kezdte azt.
- Ez valóban nagyon pompás munka. Soha nem láttam ehhez hasonlót. Ezek a részletek, ezek a rúnák, a kidolgozás! A világ összes bölcsessége itt lehet leírva. A penge olyan éles, hogy félek megérinteni.
- Oké, elég a csodálatból! Le tudod másolni vagy sem? Mennyibe fog kerülni, ha igen?
- Hmm. Rendben, megcsinálom nektek 1000 aranyért!
- Micsodaaaa?
- Igen, jól hallottad, ennyi az árai
- Megállj, mester! Vidd lejjebb az árat, vagy munka nélkül maradsz!
- Nos, jól van. Megcsinálom nektek 850 aranyért, de ez az utolsó ajánlatom.
- Itt az arany! Mondd csak, mennyi ideig fog tartani?
- Talán öt vagy hat nap. Épp elég idő arra, hogy ellátogassatok Luea-ba és élvezzétek a természetet.
Amikor egy hét múlva visszatértek, a kovács már várta őkeu
- Üdv, mester uram! Elkészültél'a munkával?

Igen' Itt van fogjátok[1] Na milyen'

Hmm, ok, ez az eredeti, de hol a másolat, amit készítettél'

Hahaha' Azt tartod a kezedben, harcos' Itt itt van a kard, amit hoztatok' Vantan szóhoz sem tudott jutni, amint egyik kezében a Paralax ot, a másikban annak tökéletes másolatát tartotta A kovács bebizonyította, hogy méltó ősei nevére A két kard külsőre teljesen megkulonboztethetetlen volt

Nagyszerű munkát végeztél, mester'

- Köszönöm Sok szerencsét harcosok' Ne feledjetek terjeszteni műhelyem hírét'

A hamis kardot egyenest Mepeh király elé vitték es csak remélni tudták, hogy nem jon rá a turpisságra Ezúttal sokkal könnyebben jutottak el a trónterembe

Remek' Látom, megjöttetek' Megvan a kard' - tért rogton a tárgyi a Mepeh

- Igen megtaláltuk' - Vantan előhúzta a hamisítványt Itt van A király felkelt a trónról és izgatottan hozzájuk sietett Elvette a kardot és tanulmán>ózni kezdte Egy hosszú percig visszafolyton lélegzettel figyelték Ha lebuknak

Végre' Végre visszakaptam őseim hagyatékát[1] orvedezett felszabadultan a király Gyertek, én is teljesítem ígéretemet Eg> hatalmas, acélpántokkal megerősített kapuhoz vezette őket az északi toronyban Félelmetes morgás szűrődött ki a kapu mogul Röviddel azután, hogy beléptek, az őrök egy óriási fenevadat vezettek elő A sárkány[1] A király szó nélkül odalépett a hatalmas szomj eteghez és valamit beszélt hozzá Úgy látszott, az minden szavát érti Amint a király befejezte, feléjük intett és ők mindannyian felpattantak a sárkány hátára Kényelmesen elfértek mind a négyen Úgy látszott, az csak erre várt, mert hatalmas szárny csapásokkal rogton a levegőbe emelkedett Lassan a vár korul kezdett körözni, egyre magasabbra repült Ezután délnyugat felé fordult és gyorsulni kezdett Néhány pillanat múlva Noya egy kis ponttá zsugorodott a láthatáron, majd teljesen eltűnt Hét nap telt el A sárkány fáradhatatlanul folytatta útját A hetedik nap éjszakája pokollá vált Úgy látszott, egyenesen egy szörnyű vihar közepébe repülnek, de a sárkány mit sem törődött efféle dolgokkal Lassan még magasabbra emelkedett, fel a viharfelhők fölé Olyan magasan repültek, hogy a ritka levegő miatt alig tudtak lélegezni Abban a percben, mikor már csaknem megfulladtak, Vantan odapillantott, ahol a sűrű fekete viharfellegeknek kellett volna lenniük Már nem voltak ott A barbár nem hitt a szemének' Elérték a bölcsesség szigetét' Az egész tulajdonképpen nem volt más, mint egy hatalmas sziklaszirt, melynek lába ködbe veszett Később észrevette a várat is, amely a hegy legmagasabb csúcsán terpeszkedett Most már értették, miért képtelen bárki a világon elérni ezt a helyet A sárkány lassítani kezdett és olyan gyorsan indult meg lefelé, hogy csaknem lezuhantak hátáról Csaknem függőlegesen repült az egyik vártorony felé Amikor elérte az egyik méteres mancsával megragadott egy kiálló peremet Azt hitték abban a pillanatban, az egész vár rombadől, de a sárkány biztosán ért földet az egyik bástya tetején Leengedte hatalmas szárnyait, így bizonságban lekecmereghettek hátáról Miután ellazították elgémberedett izmaikat, egy lépcsőt fedeztek fel ami a torony belsejébe vezetett

Betolakodók' Ne mozduljatok[1] Eltelt ezer év és én mindvégig tudtam, a íomlott külső világból valaki végül megtalál minket Nem is ertem, miért nem súlytottam halálra azt a repülő szörnyeteget - amely lderopftetett benneteket még akkor, mikor békés otthonunk telett köröztetek Szánalomból talán ?

Udv nektek varázslók' Ho Hogy lehet ez[9] A varázsbotodon keresztül beszélsz'

- Bah' Mindannyian már századokkal ezelőtt elveszítettük a beszéd képességét Tehát így igaz, a varázsbotomon keresztül szólok hozzátok

- De

Nem tudom, hogyan sikeiult megtalálnotok minket, de ez most mar nem számít Egy dolog a fontos itt vagytok, és ugy érzem, el kell árulnom nektek valamit létezésünkkel kapcsolatban

- Ti halhatatlanok vagytok'

- Úgy van' Mi itt élünk immár több, mint ötven évszázada, elzárkózva a kinti világtól Ez az oka annak, hogy az Apokalipszis négy lovasa mindezidáig megkímélt bennünket a haláltól Nem lépjük át a kinti világ határait, így létezésünk lényegtelen Ti feltehetően véletlenül találtatok ránk, miközben azon a repülő ordogon lovagoltatok es így a külvilág tudomást szeiezhet létezésünkről E? pedig azt jelenti, hogy d Halai el tog ionni ertünk, hogy magával vigyen így hát egyetlenegy választásunk maradt' Meg kell halnotok[1] Igen, sajnos nincs más lehetőség Ninus semmi bajom veletek, de meg kell értenetek

engem, én csak otthonomat és fivéreimet védem. Azzal a mágus felemelte kezét, mire valami különös kék tűzgyűrű gyűlt ki kézfeje körül. Ha az eltalálja őket, mindannyian nyomban elevenen megsülnek egy villanás alatt. Vantan azonban résen volt, és gyorsan előrántotta a szent Paralax-ot évéből és elvágta a mindeközben már feléjük száguldó tüzet a mágikus pengével.

Erre az öreg varázsló társaihoz fordult, hogy közösen vitassák meg a történteket. Vezetőjük kis idő múlva feléjük fordult és elmosolyodott:

- Ez nem volt rossz, de ezt figyeljétek!

Csettintett ujjaival, mire a Paralax egy villanás alatt szabad kezében termett.

- Várj, nagyuram! Mi nem véletlenül találtunk ide.

- Ahh! legyintett a mágus - Nem hiszek neked! Senki sem tud létezésünkről'

- Ebben tévedsz! A Halál! A Halál tud kastélyokról!

- Á igen, de ezt az imént modtam el neketek, úgyhogy ezzel nem bizonyítasz, semmit.

Abban a pillanatban jutott eszébe Vantannak a Haláltól kapott koponya.

- Bedtzar! Mutasd a koponyát!

Amint a mágus elővette a kőkoponyát, az öreg varázslók szeme elkerekedett a csodálkozástól. Ahogyan az övék is... A koponya olyan dolgot művelt, amit eddig még nem tapasztaltak: erőteljes kék színben ragyogott a félhomályban.

- Á, az Asteria Fő! Fogadjátok legmélyebb boesánatkérésünket, idegenek! Most már hisszük, hogy az igazat mondjátok. Ez a koponya királyunk sírjából származik, aki meghalt, mielőtt megépítettük ezt a várat. Ezt a koponyát afféle varázstárgyként használta, csakúgy, mint más varázslók botjaikat, varázskönyvüket és más hasonló tárgyakat. Mi elhoztuk ezt a koponyát sírboltjából, afféle ereklyeként, ami nagy mesterünkre emlékeztet bennünket. Később, mikor a Halál meghagyta életünket ötven évszázada, neki ajándékoztuk ezt a koponyát, cserébe halhatatlanságunkért. Az Asteria Fő személyesítette meg tiszteletünket a Halál előtt, nem hittem volna, hogy újra látni fogom. Gyertek, lépjetek közelebb és meséljétek el, miért tettétek meg ezt a nagy utat...

Úgy is lett. Egy asztal mellé telepedtek és Vantan-ék töviről hegyire elmesélték eddigi kalandjaikat. A mágusok figyelmesen hallgatták őket és úgy látszott nem kételkedtek szavaikban. Az elbeszélés alatt egyre nagyobb aggodalom ült ki arcukra. Mikor befejezték az elbeszélést, percekig csak ültek némán, gondolataiba merülve Aztán egyszer csak vezetőjük feltekintett és így szólt:

- Valami nagyon fontos dolgot kell elmondanom nektek, barátaim! Mi vagyunk a felelősek a démonok jöveteléért.

-Ti?!

- Igen, így van. Néhány hónapja egyikünk, akit Kemsa-nak hívnak, egy varázslatot kezdett el megidézni, melyet mi mindannyian nagyon veszélyesnek tartottunk. A varázslatot a Démonok Könyvében találta, mely sok évig hevert valahol, reges régen elfeledve. Egy éjjelen Kemsa fogta a könyvet és szobájába vonult vele. Egy rituáléba kezdett, melyet Démonidézésnek hívnak. Ezzel akaratlanul egy rést ütött saját dimenziónkon a démonok világa felé Amikor észrevettük, mit cselekedett, már túl késő volt! Kemsa azt hitte, képes lesz a démonokat hatalmában tartani, de tévedett.

- Megállítottátok őt?

- Amint betörtük ajtaját, feldühödött és magához ragadván a könyvet a kijárat felé rohant. Egyikünk kővé akarta változtatni, de minden olyan gyorsan történt és a varázslat nem volt megfelelően előkészítve, így ahelyett, hogy kővé lett volna, Kemsa egy hatalmas pókká változott. Valójában csak a teste változott át, de szelleme és ereje ugyanaz maradt, így a pincébe menekült a Démonok Könyvével együtt.

- Aztán? Utánaindultatok és megöltétek őt?

- Nem tehettük. Köt minket egy fo... Nem bánthatjuk egymást, bármi történjék is! Ám most, hogy itt vagytok, ti talán képesek lennétek elpusztítani őt és visszahozni a Démonok Könyvét, ami segíthetne nekünk bezárni a démonok univerzumán ütött rést és talán annak a hét démonnak a nyomára is vezetne, akik már a Földre jöttek. Kérlek benneteket, gyorsan döntsetek, rövid az időnk. Vantan tudta, hogy nincs más lehetősége, mint segíteni a varázslóknak.

- Megtesszük, amit tudunk.

A varázslók elégedettek voltak a döntéssel.

- Rettentően óvatosnak kell lennetek. Az a mágia, amivel lent találkozni fogtok halálos, még

leggyengébb foimájában is' De egy dologban szerencsénk van, nektek nagyon erős, nem mágikus fegyvereitek vannak amelyek ellen Kemsa nem tud védekezni Legyetek óvatosak, mert Kemsa rengeteg veszel) es es ellenséges létformát teremtett, es mindég) lkuk ellen hatástalan a varázslat Azzal a mágus a picelejarathoz vezette őket es mégegyszer felhívta figyelmüket a veszélyre Rövid búcsú után egymás után beléptek a sötét folyosóra

- Látom, megtaláltátok őt és nálatok van a Démonok könyve[1] Mi tortént Kemsával'
- Meg kellett olnunk őt
- A mágusok vezetője nem válaszolt rogton Mindannyian lehajtott fővel álltak egy percig, majd a főmágus szólt
Tehát ezt az utat válsztotta Rendben[1] Adjátok ide a könyvet és próbáljátok meg elfoglalni magatokat valamivel Úgy érzem, ennek a feladatnak a megoldása sokáig eltart majd Az elkövetkező három napot békés pihenéssel töltötték Ezalatt az összes mágus fáradhatatlanul a Démonok könyvét vizsgálta, valami elkepesző türelemmel olvasták a könyvbe írt rúnákat Vantanék próbáltak nem útban lenni napjaikat a sárkánnyal eg)utt a várkastély tetején totották Ezért a fenséges látványért megérte életüket kockáztatni koros korul tomboló vihar, háborgó tenger, ám a felhők közé magasodó hegyorom kornyékét békesség és nyugalom uralta A három nap alatt a sárkány néhányszor gondolt egyet és megtett néhán) széles kort a sziget korul G>onyorű és vad látvány volt, amikor lassan leereszkedett egy pár méterre a tenger fölé és akárcsak egy madár, kiragadott egy-egy szerencsétlen cápát a vízből, majd a levegőben felfalta azt Szent ég[1] Úgy érezték, egész életüket el tudnák ott tölteni csak ezt a látván)t bámulva Ám amikor megpillantották a varázslókat a lépcsőn, tudták, hogy véget ért a pihenő Visszavezették őket a nagy terembe és mindannyian leültek egy nagy asztal koré A főmágus szólásra emelkedett

- Barátaim[1] Sikerült eg) varázslatot találnunk, amelynek segítségével képesek lehetünk felkutatni és megsemmisíteni a hét démont Ezt a varázslatot ez a mágikus kristály gomb tartalmazza, melyet mi csak úg) hívunk A Kárhozat knstál)a Ez a tárg> létrehoz eg> mágiát, melynek hullámhossza megegyezik a démonok dimenziójáéval, így könnyű lesz megtalálni és megsemmisíteni őket Az egyedüli probléma az. hog) nincs ember a foldon, aki képes lenne ilyen bon>olult varázslatot megidézni úgy, hogy életben is marad[1] fg> tehát el kell vinnetek ezt a kristáljt magához a Halálhoz, mert csak Ő képes ilyen összetett mágiára A következő reggelen mindann>ian összegyűltek a kastél) tetején a sárkány korul A mágusok újra kértek őket, hog> ne meséljenek senkinek létezésükről, mert máskülönben a Halál el fog jönni éruk Megeskudtek. hogy a Bölcsesség Szigetének titka mindannyiukat a sírba fogja követni Elvették a Kárhozat knstáij t és felpattantak a sárkán) hátára Úgy látszott, az intelligens fenevad megértette akaratukat és No)a fele indult, maga mogott hag)ván ezt a gyon)orű hel)et, mindörökké
A visszaút szinten het napig tartott, bár nem volt ol)an nehéz, mert már tudták mi var rájuk A sárkány egyenesen Mythilbe tért vissza, ahol a király már várta féltett kincsét Megköszönték segítségét és elindultak az Elveszett Légiók vára felé
Eg) kulonos templom előtt találták magukat, melyet különleges építészeti stílusban emeltek Amikor megvizsgálták a falakba vésett jeleket, rájöttek, hogy azelőtt nem láttak még csak hasonlókat sem A rúnák titokzatosak és idegenek voltak Valójában nem hasonlítottak semmire, amit ember, vagy más földi teremtmény képes lett volna kőbe vésni Amint beléptek a templomba, valami hihetetlen dolgot fedeztek fel, egy lényt, melynek kigyo feje, de emberszerű teste volt' Valami rendkívül finom és bonyolult mintázatokkal ékesített aranyszínű kontosféleséget viselt Egy hatalmas márványterem közepén üldögélt Ahogy felé indultak a lény felemelkedett és lassan kinyitotta szemeit Egyenesen őket bámulta
(A újra csak emberek' Nos, mindegy Készen álltok a feladatra')
Mi Hol Ki beszél itt'
- (Én szolok hozzátok Most telepátiát használok, hiszen minek is fecsérelném az időt beszédre, mikor az emberi agy oly gyenge, hogy bárki az értelem egy magasabb szintjének birtokában - könnyedén behatolhat agyatokba')
Ezer ordog és pokol' Ez hihetetlen[1]
(A, az utolsó emberek is hasonlóképpen reagáltak, bar ők nem használtak ilyen színes kifejezéseket)
Szent Tibenai bárd" Hihetetlen'

(Mar megint kezdi Nos ujra megkérdem készen állsz a próbára, ember')
- Miféle próbára[7] Egyáltalán, ki vagy te[97]
- (Ó igen A nevem Obitas Egy külső világból jöttem Egy próbát kell itt teljesítenem egyfajta tesztet, ahogy ti, emberek hívnátok azt Külsőm miatt nem járhatok koztetek, így itt kell maradnom ebben a templomban, amit az en hatalmas, dicső és bölcs istenem szeménele ragyogása őriz Ez az ok, ami miatt szükségem van rátok, emberekre, hiszen egyedül ti tudjátok véghezvinni a küldetést helyettem Természetesen ha segítetek nekem, megjutalmazlak benneteket)
- Miféle feladatot kellenne végrehajtanunk[9]
- (A feladatom az, hogy megtaláljam világom szent ereklyéit, amiket tanítóim hoztak ide, hogy próbára tegyenek engem Ezek név szerint Sét kardja A kígyó szemének szimbóluma és Sét sisakja Mikor megtalálom e tárgyakat, akkor, csakis akkor lesz jogom úrrá válni saját világomon Ahogy látjátok, feladatom egyszerű lenne, ha tudnám, hol vannak ezek a dolgok és hogyan néznek ki Sajnos nem tudom így hát, ha segíteni akartok nekem, nektek magatoknak kell megtalálnotok és felismernetek ezeket a szent ereklyéket, majd idehoznotok nekem
- Valami jutalmat említettél az előbb
- (Úgy van, ha teljesítitek a küldetést, egyikőtokoket csaknem az istenek szintjére emelem, megnövelvén erejét, ügyességét, gyorsaságát, bölcsességét, életerejét, és állóképességét Azonban a kiválasztottnak meg kell válaszolnia néhány kérdést, hiszen nem adhatok ekkora hatalmat bárki méltatlan ember kezébe Ha nem tud válszolni kérdéseimre, még mindig kapni fog egy megfelelő ellentételezést szolgálataiért cserebe
- Hmm Beszéltél néhány emberről, akik előttünk jártak itt Velük mi lett'
- (Néhányat mondtál[971] Emberek százai jártak már itt az elmúlt hét év során, mióta itt vagyok és mindegyikük elbukott hacsak néhányuk még mindig nem keresgél
- Ez mind nyagyon szép, de hogyan is hihetnénk el neked mindezt[9]
- (Ó, ti emberek Furcsa lények vagytok, nagyon romlott lélekkel Még egymásban sem bíztok meg, ami nagyon szomorú Hisztek nekem, ha azt mondom, hogy nem is ismertem e szavak jelentését, hogy bizalom és igazság, amíg erre a romlott világra nem jöttem[99])
- Igen Bocsánatodat kérjük
- Háát, éppenséggel van itt nálunk néhány tárgy, aminek nem ismerjük az erdedetét, lehet, éppen ezeket keresed Itt is van az egyik, ez a kulonos sisak Azzal Vantan levette fejéről azt a kulonos sisakot melyet nemsokkal a Halállal való találkozásuk előtt találtak Obitas áttette azt, majd figyelmesen vizsgálni kezdte
-Hisss Mumbra erss-atsshissssss, syycarven Hsssrgraa arkohiss ghrlasss"[1] Ghra tghraassss chromsssghourr-arrr rughraaaa'"
Most először hallották igazából hangját Valószínűleg anyanyelvén mondhatott valamit
- (Kalandorok Megtaláltatok és elhoztátok nekem Sét Sisakját[1] Hálám leírhatatlan
- Csak várj, van itt még valami Vantan ekkor a különleges aranykardot vette elő, amerj eddig is csak haszontalan tehrként nehezítette zsákjukat Obitas a kardot is tüzetesen megvizsgálta, majd kis idő múlva újra rákezdett
-Hisss Mumbra erss atsshissssss, syycarven Hsssrgraa arkohiss ghrlasss'" Ghra tghraassss chromsssghourr-arrr rughraaaa'"
- Ezek szerint ez megint a keresett tárgyak egyike lesz mormogta magában Gedryn
- (Barátaim' Megtaláltátok Sét kardiát, immár csak egy tárgyat kell megsztreznetek, a Kígyó szemét
- Mit szólsz ehhez[7] - húzta elő zsákjából Hedtzr a hatalmas drágakövet, amit Kemsa rejtekhelyén találtak, majd miután átnyújtotta, harmadjára is megcsodálhattak a kígyóember oromét Rogton utána Vantan rátért a lényegre
- Obitas nagyúr, most, hogy teljesítettük küldetésünket, itt az idő, hogy valóra váltsd ígéretedet
- (Igen, ígéretet tettem, amit meg is tartok Mint ahogy azt már mondtam nektek, egyikőtoket természetfeletti képességekkel ajándékozom meg, amint hel>esem válaszol az általam feltett kérdésekre Három napot kaptok, hogy eldontsétek, ki kapja a jutalmat)
- Egy pecig se várj, mi már döntöttünk
- (Nos, ki a kiválasztott[7])
- Én vagyok az - lépett előre Vantan

- (Legyen hát. Mondd meg nekem, mi a titka az igazi hatalomnak?)
- Éppen most mondtad te magad. Az igazi hatalom titka nem lehet más, csakis az igazság.
- (Helyesen válaszoltál. A következő kérdés: Mi a titka az ereklye hatalmának?)
- A puszta tárgynak nincs hatalma, a hús erősebb! Hiszen mit ér az acél a karhoz képest, ami forgatja azt?
- (Úgy van, ismét jó választ adtál. íme az utolsó kérdés: Mi a bölcsesség titka?)
- Az ősi könyvek, a sárkányok lehellete, a rég elveszett pergamenek és az elfeledett tudás... A titok ezekben nyugszik és senki sem ismeri azt...
- (...Jól van, most már hiszem, hogy méltó vagy a jutalomra. Fogd Sét szemének szibmólumát bal kezedbe, míg a másikban Sét kardját tartsd! Helyezd Sét sisakját fejedre! Úgy. Most emeld karjaid az ég felé.)
Miután Vantan Obitas utasításai szerint cselekedett, a kígyóember egy furcsa és titokzatos énekbe kezdett, számukra ismeretlen nyelven. Abban a pillanatban vihar kerekedett. A szél... A villanás... A megrázkódtatás, ahogy a villámok letaglózó energiája átszaladt testén. A fájdalom, villanás, majd becsapódás pillanata. A hatalmas energia, mely talán porrá zúz... A fehér feketébe fordult, a zaj csenddé szelídült, majd a fájdalom egyszer csak enyhülni kezdett. Amikor Vantan kinyitotta a szemét, a kígyóember már előtte állt. Az könnyed mozdulattal kivette kezéből a számára oly kedves tárgyakat, majd így szólt:
- (Emlékezz: felelősségei kell használnod azt a hatalmat, amit kaptál. Csaknem istenné tettelek, úgyhogy légy óvatos... Most, hogy segítségetekkel befejeztem küldetésemet, elhagyom ezt a helyet örökre. Siessetek, a Halál már bizonyára vár benneteket. Szüksége van a segítségetekre, talán ti vagytok az egyetlenek, akik megmenthetitek őt. Isten veletek, mindörökké...) Obitas behunyta szemét, majd kezével furcsa mozdulatokatt tett, mire egy villogó kék plazmagömb keletkezett a semmiből és körbefogta testét. Néhány másodperc múlva a kígyóember, kezében a szent ereklyékkel együtt beleveszett a kusza kékes ragyogásba. A jelenség lassan emelkedni kezdett az ég felé, majd hirtelen eltűnt, mintha ott sem lett volna. Amint szemüket dörzsölve elvakultan körülnéztek, döbbenten tapasztalták, hogy a környezet teljesen megváltozott. A ragyogó márvány elhalványult, a vakító fehér homályossá vált, a templom és környéke szemük láttára vált élettelenné és elhagyatottá. Varázslat? Talán... De ki törődik vele? Küldetésük volt, amit be kell fejezniük. Mindenesetre furcsa érzések kavarogtak bennük, amikor maguk mögött hagyták ezt a különös helyet...
Elindultak a régi acélbánya felé és kútközben érezték: ott fog eldőlni minden...
...
- Örülök, hogy újra látlak benneteket barátaim, már nagyon vártalam érkezéseteket.
- Mi is örülünk neked, öreg barátom! Mondd csak, nem itt volt véletlenül az a lejárat a katakombákba? Most sehol sem látom...
- Úgy igaz, ahogy mondod! Itt VOLT sokáig...
- Micsoda? Hát most hová tűnt?
- Sehová! Itt van az most is, ez alatt a 40 tonna szikla alatt!
- Az lehetetlen!!! Mi történt?
- Erős földrengés pusztított a környéken, amíg távol voltatok. Egyfajta zavar támadt a természet rendjében, valami erőteljes mágia, vagy hasonló miatt, amibe a föld beleremegett.
- De nekünk VISSZA KELL JUTNUNK AZOKBA A KATAKOMBÁKBA! Mindegy, hogyan! Egy mágikus kristályt hozunk magának, a Halálnak, melynek segítségével visszaállíthatja a rendet, megölheti a démonokat és megszabulhat rabláncaitól.
- Uhh, értem én barátaim küldetésetek fontosságát, de fogalmam sincs, hogyan tudnánk eltüntetni ezt a rengeteg sziklát. Száz ember több hónapi munkája is kevés kellene ahhoz, hogy megtisztítsuk a lejáratot.
- Akkor mit javasolsz?
- Azt hiszem, van még egy bejárat a katakombákba, valahol a közelben. Azért mondom ezt, mert egyszer hallottam történeteket arról, hogy néhány légionáriusnak sikerült megszöknie a mélyből.
- Úgy gondolod, néhány katona alagutat ásott a meneküléshez?
- Ig«n, ha tz *at,* egész igaz, akkor az Elveszett Légiók katakombái összeköttetésben kell, hogy álljanak egy másik, nagyon hasonló barlangrendszerrel. Nem vagyok biztos abban, hogy ez igaz, de utána

kellene látnotok a dolognak A kormező falvakban biztosan többet tudnak mondani eirol a/ embeiek
- Hát igen Azt hiszem nincs más válsztásunk Ég veled, varázsló és köszönjük meg eg>s/er'
- Isten veletek' Já````riatok sikerrel utatokon'

Egy kövér és undorító lény állt elöltük Tüzetesebb vizsgálat után kiderült. hog\ valami oik-téleség lehet Legalábbis erre utaltak vékony ajkai kozul előmeredő heg>es szemfogai Az orkok mindig is imádták az ékszereket és a csillogó dolgokat Ez a példán) sem volt kivétel, piszkos testét elborította a gjemant és az aranj Mindemellett az is igaz, hogv az orkok sohasem szerették igazán az embereket, de ez itt valahogy barátságosnak látszott Talán megtetszettek neki Gedryn ékszerei
- Jó napot harcosok[1] Legyetek üdvözölve a messze foldon nevezetes Herf>d Borgodorben[1]
- Udv neked is[1] Mi olyan különleges ezen a helyen[7]
- Micsoda' Ti nem hallottatok még erről az ivóról[9] Ez a legjobb kocsma az egész szigeten' Noya egész területéről idejárnak az emberek a specialitásaim miatt, amik még a szárazföldön is hitesek[1] Nekem vannak a legjob bárdjaim és a legszebb lányaim'
- Oké, oké hiszünk neked[1] De mondd csak, Herfyd tudsz valamit olyan katonákról, akiknok sikerült megszokniuk az Elveszett Légiók katakombáiból"
-Hmm nem beszéltem erről senkivel évtizedek ótd Még nagyapám mesélt nekem eg) acélbányáról a Fekete Hegységben Az volt a nyersanyagforrása azoknak a nagyszerű fegyvereknek, melyeket a helyi kovácsmesterek készítettek Manapság ez a bánya már teljesen elhagyatott, mióta az öreg Osric király az óriások ellen vezette seregét Titangelbe Legendák szólnak arról, hogy néhány bátor harcosnak ennek a bányának az üregein sikerült megszöknie az Elveszett Légiók Várának katakombáiból Mindezt azonban soha senki nem ellenőrizte és lehet, hogy ez is csak afféle mese. amelyet a hosszú téli éjszakákon mesélnek az öregek a tábortűz mellett Ha van egy térképetek, megmutatom a bánya heh ét Vantan odaadta a térképet, amin Herfyd beielolte a régi bán>a helyzetét

A lény előttük egyfajta barlanglakó volt Társai mind elfutottak lépteik zajara, ez a példány azonban ott maradt Testét teljesen elborították a hatalmas izomkotegek saiátságos szemei pedig teljesen alkamazkodtak a sötétséghez Valószínűleg jól láthat a barlangjáratok fény nélküli világában is Úgy látszott, természetadta vonzalommal viselkedik minden csillogó tárgy iránt, Gedryn mágikus nyaklánca igencsak felkeltette érdeklődését
- Hé ne félj tőlunk, nem fogunk bántani'
- Ha' Murgaa nem félni' Murgaa akarja látni csillogó tárgyat' - bokdosott a barlanglakó Gedryn medálja felé
- Meg tudod mutatni nekünk az öreg bánya bejáratát'
- Igen[1] Murgaa TUDJA hol van bejárat, de Murgaa szeretni csillogó tárgyak Jól van, |ól van Nézzük mi van itt neked - Hedtzar a zsákjában kezdett kotorászni, majd kisvártatva előhúzta az arany iránytűt, amit meg a katakombákban találtak
- Óóóóó igen Szép, nagyon szép' Murgaa orul' Murgaa elvezeti harcosokat bejárathoz de vigyázat szörnyű hangok szűrődnek ki éjjel onnan'
Egy újabb titkos átjárót fedeztek fel, de valami nagyon ismerős volt benne A jéghideg lehellet újra megállította őket
- HOL A POKOLBAN VOLTATOK ENNYI IDEIG' JÁRTATOK A BÖLCSESSÉG SZIGETÉN'
- Igen, voltunk a szige
- HOL VAN"
- Micsoda'
- AZ ASTERIA FŐ, HOL VAN'
- Á, a koponya, amit adtál Nos Itt van[1]
REMEK' MOST BESZÉI TÉTEK'
- Nos, elmentünk a Bölcsesség Szigeteié, ahogy parancsoltad és a varázslók segítettek nekünk megoldani ezt az egész titkzatos ügyet Van egy rés a világunkon a démonok dimenziója felé A rés két óriási ustokos összeütközése miatt keletkezett - mondta Gedryn, miközben mindannyian próbálták kerülni a Halál pillantását A varázslóknak sikerült lezárniuk a lyukat Ezt mágikus kristályt adták nekünk, amely tartalmaz egy varázslatot, ami segít megtalálni és elüldözni azokat a démonokat akik

már a földre jöttek.
- HOGYAN JUTOTTATOK EL A SZIGETRE?
- Mepeh király sárkányán utaztunk.
- MONDTATOK VALAMIT A KIRÁLYNAK A SZIGETRŐL???
- Ő.. izé, igen., sajnos., az úgy volt..
- KI TUD MÉG RÓLA??
- Hát... a viking... Baba.. a kor..
- BOLONDOK! ÁTKOZOTT IDIÓTÁK! MOSTANRA MÁR TALÁN AZ EGÉSZ SZIGET TUD RÓLA! EZT JÓL MEGCSINÁLTÁTOK!
- Uhh..
- TÉVESEN ÍTÉLTELEK MEG BENNETEKET. AZT HITTEM, ELÉG OKOSAK LESZTEK AHHOZ, HOGY MAGATOKTÓL RÁJÖJJETEK, DE TÉVEDTEM.
- Az Isten szerelmére! Mi folyik itt? - fakadt ki Gedryn.
- NE EMLÍTSD AZ Ő NEVÉT! NEKI SEMMI KÖZE NINCS EHHEZ! A BÖLCSESSÉG SZIGETE A LEGNAGYOBB VESZÉLY JELENTI MOST VILÁGUNKRA. EZ AZ, AMIT NEM ÉRTETTETEK MEG, IDIÓTÁK! A HATALOMNAK ÉS TUDÁSNAK, AMI OTT LAKOZIK, TITOKBAN KELLETT VOLNA MARADNIA! MINDANNYISZOR HATALAMAS TERMÉSZETI KATASZTRÓFA VOLT AZ EREDMÉNYE KÍSÉRLETEIKNEK, ÉS TI EMBEREK PRIMÍTÍV TUDOMÁNYOTOKKAL MAGYARÁZTÁTOK AZOKAT. HAZUDTATOK NEKEM AZ IMÉNT! AZT HITTÉTEK, VAK VAGYOK ÉS NEM LÁTTAM MI TÖRTÉNT AZON A SZIGETEN??
- Mindvégig tudtad, hogy ők a felelősek a démonok érkezésért?
- ISTENED MEGHALLGATOTT, VÉGRE MEGÉRTETTÉL VALAMIT!
- Ne említsd őt! Neki semmi köze nincs ehhez!
- AZT HISZED, SZÓRAKOZTATÓ VAGY? NE FELEDD KIVEL BESZÉLSZ, HALANDÓ! A POKOLBA FÚJHATNÁLAK EGYETLEN LEHELETEMMEL!
- ...izé..
- NEM NEHÉZ KITALÁLNOTOK, MI KÖVETKEZIK MOST... A KASTÉLY LÉTEZÉSÉNEK TITKA ISMERTTÉ VÁLIK TIBÉRIÁN, KORNÉLIÁN, TRECTONON, SILMARILSON ÉS HAMAROSAN AZ EGÉSZ VILÁGON. ELŐBB-UTÓBB VALAKINEK SIKERÜL ELÉRNIE A SZIGETET ÉS HA SIKERÜL MEGLEPNIE A VARÁZSLÓKAT, A TUDÁSUK ÉS HATALMUK ROSSZ KEZEKBE KERÜLHET. HA EZ MEGTÖRTÉNIK, MÁR SENKI NEM TEHET SEMMIT! KÉT DOLOG VAN, AMIT TEHETEK MOST. AZ ELSŐ, HOGY TELJESEN MEGSEMMISÍTEM A A BÖLCSESSÉG SZIGETÉT, VAGY A MÁSODIK, HOGY MEGÖLÖK MINDENKIT A NOYÁN ÉS FELÉGETEM AZ EGÉSZ SZIGETET.
- Chromra! Kell lennie másik megoldásnak!
- NINCS MÁS LEHETŐSÉG!
- Kifelejtettél minket. Mi szintén tudunk a varázslók létezéséről. És jól tudom azt is, hogy minket is elpusztítasz, akármi is történik. Mi hát a különbség? Te átkozott bolond.. A fenébe veled! Soha nem fogod megkapni a kristályt!
- HAHAHA!
- ?
- KEZDESZ GONDOLKODNI, DE ISMÉT TÉVEDSZ!
- De miért? Hiszen nincs rá semmi okod, hogy ne pusztíts el minket és a szigetet is. Honnan tudnád, hogy nem áruljuk el a titkot?
- TUDNI FOGOM, NE AGGÓDJ! MINDIG MÖGÖTTETEK LESZEK, LÉPTEITEKET FIGYELVE! HA AZOKRA A HELYEKRE NÉZTEK, AMIKTŐL RETTEGTEK, ENGEM FOGTOK LÁTNI! MIKOR EGY HANGOT HALLOTOK A CSÖNDBEN, VAGY HA EGY HIDEG FUVALLATOT ÉREZTEK ÉJJEL, AZ AZT JELENTI: A KÖZELBEN VAGYOK. MÉG HA ÉN MAGAM NEM IS, AZ ÁRNYÉKOM FÉLELME MINDIG OTT FOG LAKOZNI LELKETEKBEN.
- Hogy követhetsz mindannyunkat? Biztosan nem leszünk egymás mellett örökké.
- ÚGY LÁTSZIK TI MÉG MINDIG NEM ÉRTETEK SEMMIT... NEM ÉRTITEK, KI VAGYOK ÉN?
- Te vagy maga a Halál...

- CSAK A TI FÉLELMETEK VAGYOK OSTOBA HALANDÓK' EGYEDÜL A TI ELMÉTEKBEN LÉTEZEM ÉS MINDEGYIKŐTOKBEN BENNE LAKOZOM TERMÉSZETETEKNÉL FOGVA, AHOGY ISTENETEK RENDELTE AZT[1]

- Hmmm Akkor minek ez a lánc ott rajtad[9]

- TÖBBET KELLENE KHITAY FILOZÓFIÁIT OLVASNOTOK. HOGY MEGTUDJATOK VÉGRE VALAMIT ÖNMAGÁTOKRÓL A LÁNC SZINTÉN CSAK ELMÉTEKBEN LÉTEZIK[1] TERMÉSZETESEN IDEJÖHETTEK ÉS MEGÉRINTHETITEK. MÉG FEL IS EMELHETITEK, HOGY HARCOLJATOK VELE A MI LÉTSÍKUNK AZ ÚRON ÉS AZ IDŐN NYUGSZIK. MELYEK AZ UNIVERZUM KÖZÉPPONTJÁBÓL ÁRAMLANAK KIFELÉ EZEK TEREMTETTÉK A GONDOLATOT AMI MAGA AZ ISTEN EZ A GONDOLAT HOZZA LÉTRE AZ ERŐT, AMELY OTT PULZÁL MINDEN ANYAGBAN ÉS ANYAGTALANBAN[1] AZ EGÉSZ FOLYAMAT NEM GYORS, VAGY LASSÚ, AHOGY TI GONDOLNÁTOK HANEM ÁLLANDÓ! ALKOTÓELEMEI EGYMÁSTÓL FÜGGNEK ELSŐ PILLANTÁSRA KA OTIKUSNAK TÚNIK AZ EGÉSZ, DE NEM AZ AZ ÉVMILLÓK SORÁN NAGYSZERŰ RENDBE ÁLLÍTOTTA ÖNMAGÁT EZEKNEK A VALÓKNAK AZ ÖSSZESSÉGE TERMTETT EGY CSOMÓT, AMI NEM MÁS, MINT AZ ALAPVETŐ LÉTEZÉS MAGA A VALÓSÁG[1] TEHÁT MINDAZ. AMI LÉTEZIK, UGYANAZ A DOLOG, AZ ERŐ MINDEN ÉLŐ MINDEN GONOLATA A FOLDON ABBAN A CSOMÓBAN VAN, OSZEKEVEREDVE AZ ANYAG AZ ANYAGTALANNAL MINDEN, AMI LÉTEZIK, CSAK EGY ERŐKOTEG. MELY HULÁMHOSSZOK SOKASÁGÁVAL PULZÁL AGYATOK ÉPPEN MOST ÁLLÍTÓDOTT A MEGFELELŐ HULLÁMHOSSZRA, ÍGY NEM TUDTÁTOK ELTÉVESZTENI A HELYET ÉS AZ IDŐT VANNAK EMBEREK, AKIK LÁTJÁK A JÖVŐT VAGY A MÚLTAT, VARÁZSLÓK. KIK KÉPESEK TÁVOLI HELYEKRŐL KÉPEKET LÁTNI NEKIK MINDANNYIUKNAK MEGVAN A KÉPESSÉGÜK ARRA. HOGY ÁTHANGOLJÁK ELMÉJÜKET, ÍGY KÉPESEK MÁSKÉPP NÉZNI, VAGY MEGVÁLTOZTATNI - AZ ERŐT AMIKOR A DÉMONOK AMI LÉTSÍKUNKRA JÖTTEK, SAJNOS MEGÉRTETTÉK A .LÉTEZÉS CSOMÓJÁT" ÉS ÚJ ÁLLANDÓKAT HELYEZTEK BELÉ AZ ÉN LÉTEZÉSEM GONDOLATA, TEHÁT ÉN MAGAM, VESZÉLYBEN VOLTAM. ÍGY AMIATT. HOGY TE VOLTÁL AZ EGYEDÜLI. AKI KÉPES VOLT MEGLÁTNI ENGEM. A TE ELMÉD KIVETÍTTE AKKORI HELYZETEDET IDE, AZ ÉN ERŐS KISUGÁRZÁSOM HATÁSÁRA TUDATODBAN ÍGY LÁTHATTAD AZT A VÍZIÓT AKKOR VAGY, HA ÚGY JOBBAN TETSZIK EGYSZERRE VOLTÁL ITT ÉS OTT KINT AZON A HEGYEN

- Chrom-ra[1] Azt akarod nekünk mondani, hogy minden hely, minden idő és dolog egeszeire létezik ugyanazon a helyen és időben[7]

- IGEN[1] EZ A LÁNC, AMIRŐL KÉRDEZTETEK. NEM KITALÁLT. HANEM CSAK EGY EGYSZERŰ LÁNC, AMIT A DÉMONOK TALÁLTAK VALAHOL A KATKOMBÁKBAN ÉS VALAMI ÁTKOZOTT MÁGIÁVAL TARTANAK MINKET ITT

- Azt állítod, hog> önmagamhoz beszélek amikor hozzad ag>am eg>ik ostoba képzelgéséhez szólok[9]

- NEM AZ ÉN LÉTEZÉSEM NAGYON ERŐS, HISZEN AZ ÖSSZES EMBERI LÉNY FÉLELMÉN ALAPSZIK NEM CSAK A TIÉDEN A KEZDETEKBEN GYENGE VOLTAM DE AZ ELMÚLT ÉVSZÁZADOKBAN FÜGGETLENEBBÉ VÁLTAM. ÍGY TÁRSAIM ÉS ÉN TELJESEN URALJUK AZ ÉLETETEKET SENKI SEM KÉPES ERRŐL A VILÁGRÓL MEGÁLLÍTANI BENNÜNKET A TI EMBERI FÉLELMEITEKBŐL TEREMTETTÜK MAGUNKAT ÉS URAITOKKÁ VÁLTUNK ÉS IGEN EGY KICSI RÉSZEM - EGY KONNYCSEPP A TENGERBEN - BELŐLED SZÁRMAZIK ÉRTED MÁR, HALANDÓ?

- Igen .

- HELYES[1] AKKOR ADD IDE NEKEM A KRISTÁLYT[1]

- Hmm, ne olyan gyorsan[1] Nincs okod Noyát megsemmisítem a Bölcsesség Szigete hel>ett Hiszen a mágusok felelősek a démonok eljöveteléért, az itteni emberek ártatlanok Miért vennéd el ezrek életét tíz helyett[9]

- ADD-IDE-A-KRISTÁLYT'

- Már tudom, miért Halhatatlanságot adtál a varázslóknak, és mostarira már olyan erőssé váltak hogy félsz elragadni őket Ez az ok[1]

- AZT MONDTAM, ADD ÁT A KRISTÁLYT[111]

A fenébe veled[1] Mindvégig hazudtál[1] Azok a mágusok mai ol>an hatalmasak, hogy senki sem lenne képes elérni azt a varat[1] A világ nincs is veszélyben[1] De miért miért akarod akkor megsemmisíteni ezt a szigetet' Most már tényleg nem ertem Ahogy ezt kimondta, Vantan észrevette, hogy a Halál anélkül, hog> tekintetét levette volna róluk, kissé megrándult Egyenesen a Halál szemébe nézett és néhány másodpercig egymás tekintetét fürkészték a démoni csendben Aztán minden megvilágosodott Vantan előtt Megértette, miért kell elpusztulnia annyi életnek

- Chrom ra' Mindent értek már[1] Gyenge vagy[1] Nem öltél mar nag>on hosszú ideje, így az emberek félelme gyengül Lassan kezdik elveszíteni beléd vetett hitüket, így te elhalványulsz' Eltűnsz a semmiben' Annak a nehan> démonnak a pusztítása semmi a Te mészárlásod mellett' Mindenki félt meghalni, mindenki félt tőled[1] De most az emberek kezdenek elfeledni téged Ez az ok, amiért el akarod torolni Noyát a fold színéről és kioltani ártatlan emberek ezreinek életét Amikor a többi ember meglátja művedet, rogton emlékezni fognak rád és hatalmad újra a régi lesz Te semmi vagy[1] Nem vagy más, csak a mi ostoba félelmunk kivetulése, mely olyan erős, hogy megteremtett téged a semmiből'

Újabb démoni csend kezdődött Vantan és a Halál mereven egymás tekintetét fürkészték Végül a Halál megszólalt

SAJNOS ENNEK IGY KELL LENNIE

- Igen így kell lennie

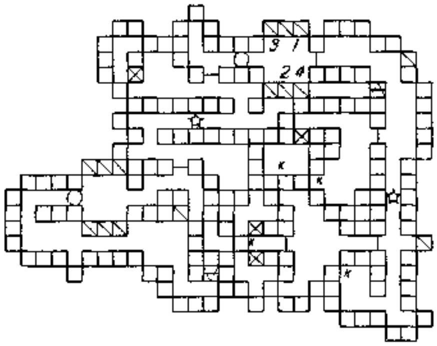
- MOST MIUTÁN OLYAN JÓL MINDENT MEGÉRTETTÉL MAGKAPHATNÁM A KRISTÁLYT' KÉRLEK

- Igen, fogd az átkozott kristályodat' azzal Vantan a Halál felé nyújtotta a gombot, mire az látszólag magától lebegni kezdett a rémalakok felé

- KÖSZÖNÖM hallottak fejükben a Halál szavait Aztán minden hirtelen halványulni kezdett, a falak, a láncok Mire magukhoz tértek, már a szabadban álltak mindannyian Kint éppen éjszaka volt és a holdfényben meglepetten rezzentek össze a hidegben Még fel sem ocsúdtak az ámulatból, amikor a Halál újra megjelent előttük Őket figyelte, mint vadászsólyom az áldozatát Jeges rémület markolt szívükbe, mikor újra meghallották azt a hangot, amitől inába száll a bátorsága a legbátrabb harcosnak is

- MENJETEK, HALANDÓK' DE TUDNOTOK KELL VALAMIT' EGYSZER MÉG TALÁLKOZNI FOGUNK' CSAK EGYSZER

Dagar's Wheel of Death



-*E?

H KAPCSOLÓ

O CSAPCt

K Kuics

0 U9C50 eei

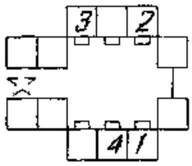
Q ÍBPC50 LE

☆ Elforgató

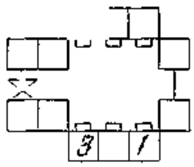
| Zártajtó

Cl

Első kerék

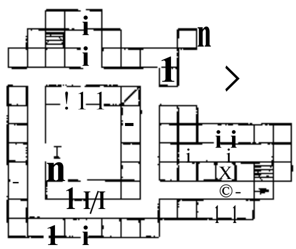


Második kerék



Az elveszett légióknál a 6. szinten van két darab „forgókerék", amik kissé megnehezíthetik előrejutásunkat. A kerekek kikapcsolásához kapunk ugyan némi segítséget, de ezek első pillantásra nem tűnnek egyértelműnek. A játékbeli ábrát a következőképp kell értelmezni: mindig a térképen elmosódottabb vonalakkal határolt síkidom csúcspontjaiban lévő kapcsolókat kell megnyomni. A sorrend nem számít. (Uhhh, érthető ez?) Az itt mellékelt ábra segítségével talán még könyebb lesz megoldani a dolgot.







A Laké of Belcoon alatti útvesztőben (lásd: mellékelt ábra) egy kis segítség: Álljunk a térképen megjelölt helyre, arcai a megsérült fogaskerekek felé, majd mentsük ki a játékállást az egyszerűség kedvéért az 1. pozícióba. Ezután lépjünk ki a játékból, majd töltsünk be egy HEX editor-t. (pl. a Filemaster 2.2-é is jó). Nyissuk meg szerkesztésre a .BEL nevű fájlt (FileMaster-ben a FileEdit gomb). Ha az 1. pozícióra mentettünk, akkor ez a PROGDIR:RealSave/SAVE/A könytárban található, mérete 15128 bájt). Ugye, mondanom sem kell, hogy mielőtt bármit módosítunk, készítsünk egy biztonsági másolatot a kérdéses könyvtárról. Lépjünk a 0000637/0015128-as pozícióra, majd írjuk át az ott található értéket, (ami, ha mindent jól csináltunk elvileg 19) lC-re. Mentsük ki a módosításokat a merevlemezre (WRITE gomb), majd a játékban töltsük be a javított állásmentést. Ha minden sikerült, akkor éppen a lejárat előtti falban állunk és már csak egy lépés kell tennünk előre, máris mehetünk lefelé Hogy visszafelé hogyan jövünk ki? Nos, aki a játékban idáig eljutott, annak nem lesz nehéz megoldania a kérdést... ;-)